
BACHELORARBEIT

Herr
Tim Schuster

**Die Integration der Neuen
Medien in das Storytelling
moderner Sitcoms am Beispiel
von „The Big Bang Theory“**

2012

BACHELORARBEIT

Die Integration der Neuen Medien in das Storytelling moderner Sitcoms am Beispiel von „The Big Bang Theory“

Autor:
Herr Tim Schuster

Studiengang:
Medienmanagement

Seminargruppe:
MM08w2-B

Erstprüfer:
Prof. Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

BACHELOR THESIS

The integration of new media in the storytelling of modern sitcoms using the example of “The Big Bang Theory”

author:

Mr. Tim Schuster

course of studies:

media management

seminar group:

MM08w2-B

first examiner:

Prof. Peter Gottschalk

second examiner:

Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

Bibliografische Angaben

Schuster, Tim:

Die Integration der Neuen Medien in das Storytelling moderner Sitcoms am Beispiel von „The Big Bang Theory“

The integration of new media in the storytelling of modern sitcoms such as “The Big Bang Theory”

68 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

Abstract

Neue Medien fließen immer mehr in den Alltag der modernen Gesellschaft ein. Die vorliegende Arbeit untersucht, wie die so genannten Neuen Medien in modernen Sitcoms als Mittel des Storytelling genutzt werden. Die Frage wird anhand der Serie „The Big Bang Theory“ genauer untersucht. Es werden Vor- und Nachteile der Integration beschrieben und näher erläutert.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	V
Abbildungsverzeichnis	VII
1 Einleitung.....	1
1.1 Zielstellung.....	1
1.2 Methodenerklärung	2
2 Neue Medien	4
2.1 Was sind Neue Medien? – Versuch einer Definition.....	4
2.2 Formen der Neuen Medien	7
2.2.1 Der Chat	7
2.2.2 Die Videotelefonie.....	12
2.2.3 Das Blog	13
2.2.4 Die sozialen Netzwerke (Social Networks)	15
2.2.5 Microblogging: Twitter	17
2.2.6 Das Online-Shopping	18
2.2.7 Die App.....	19
2.2.8 Der (Live-)Stream	20
2.3 Die Kommunikation mittels Neuer Medien.....	21
2.3.1 Die Besonderheiten der Kommunikation mittels Neuer Medien	21
2.3.2 Die ortunabhängige Kommunikation	25
3 Das Unterhaltungsformat Sitcom.....	27
3.1 Serien und Sitcoms - eine Abgrenzung	27
3.2 Die Struktur der Sitcom	28
3.3 Die Kommunikation in der Sitcom	29
4 „The Big Bang Theory“ – Eine Sitcom am Puls der Zeit	32
4.1 Allgemeine Informationen zum Format.....	32
4.2 Der Inhalt	33
4.3 Die besondere Eignung.....	36
5 Beispiele für die Integration der Neuen Medien	37
5.1 Informations-Technologie und Technikaffinität im Allgemeinen	37
5.2 Neue Mittel der Kommunikation	41
5.3 Videotelefonie	42
5.4 Soziale Netzwerke / Facebook	44

5.5	Twitter	47
5.6	Mobile Endgeräte und Dienste	48
5.7	Online Shopping	49
5.8	Blogs.....	51
5.9	YouTube	52
5.10	Apps.....	53
5.11	Online-Gaming: World Of Warcraft.....	53
5.12	E-Mails.....	55
5.13	Emoticons	55
5.14	Kombinierte Neue Medien.....	55
5.15	Auswertung – Zusammenfassung der Integration	56
6	Fazit.....	59
	Literaturverzeichnis	XI
	Eigenständigkeitserklärung	XII

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: IRC Chat heute.....	8
Abbildung 2: Der integrierte Facebookchat.....	10
Abbildung 3: Facebook Emoticons	11
Abbildung 4: Die Skype Benutzeroberfläche.....	13
Abbildung 5: Posterstellung in Wordpress	14
Abbildung 6: Das veröffentlichte Posting	15
Abbildung 7: Twitter Nachrichten-Stream	17
Abbildung 8: Startseite Amazon.de	19
Abbildung 9: Die Couch in Sheldon und Leonards Wohnung: Dreh- und Angelpunkt bei "The Big Bang Theory"	31
Abbildung 10: "The Big Bang Theory" v.l.r. Howard, Sheldon, Leonard, Penny und Raj	34

1 Einleitung

1.1 Zielstellung

"Die Integration der Neuen Medien in das Storytelling moderner Sitcoms

am Beispiel von ,The Big Bang Theory“

Mit der fortschreitenden Etablierung der Neuen Medien in fast allen Bereichen des Alltags und des Geschäftslebens verändert sich die zwischenmenschliche Kommunikation gravierend. Sie ist schneller, einfacher und günstiger, wird teils aber auch als unübersichtlich, banal und in ihrer Masse zum Teil überflüssig empfunden. Diese Veränderung wird - je nach Affinität und Persönlichkeit - unterschiedlich stark wahrgenommen.

Der wachsende Einfluss der Neuen Medien auf die Kommunikation ist bereits in der breiten Masse der Gesellschaft angelangt und nicht mehr nur in ausgewählten „privilegierten“ Kreisen nachvollziehbar. So sind laut einer aktuellen Studie des DIVSI (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet) „80% der Deutschen [...] online, bei den unter 30-Jährigen [...] fast alle (98%)“. ¹ Gerade bei den so genannten „Digital Natives“ ² ist eine schnelllebige und liquide Form der Kommunikation in Form von Social Networks, Instant Messengern, Videotelefonie, der mittlerweile „klassischen“ E-Mail und vielen anderen Bereichen bereits fest verankert. Diese Etablierung wirkt sich vor allem auf das Alltagsleben jüngerer Menschen aus.

Betrachtet man aktuelle Filme oder Serien, welche in der Gegenwart spielen, scheint es den Produzierenden und Drehbuchautoren oft schwer zu fallen, diese neue Form der Kommunikation sinnvoll zu integrieren und adäquat umzusetzen. So entsteht eine

¹ https://www.divsi.de/sites/default/files/presse/docs/DIVSI-Milieu-Studie_Gesamtfassung.pdf 15.05.2012

² Jemand, der mit neuen digitalen Technologien wie Computer, Mobiltelefon oder Internet aufgewachsen ist.

Differenz zwischen den realen Gegebenheiten im Alltag der oft jungen Zielgruppe derartiger Sitcoms und der dargestellten Realität des Unterhaltungsformates.

In der vorliegenden Arbeit versucht der Autor, die Veränderungen der Kommunikation durch die Neuen Medien im Allgemeinen darzustellen und zeigt auf, inwieweit sie sich in modernen Sitcoms etablieren lassen und welche Besonderheiten oder gar Probleme auftreten. Als Fallbeispiel wählte der Autor das amerikanische Format „The Big Bang Theory“, welches sich aufgrund seiner Zielgruppe und großen Verbreitung gut eignet und als Vorreiter in Sachen Aktualität und Technikaffinität der Akteure angesehen werden kann.

Ziel ist es, herauszufinden, wie und mit welchen Mitteln die moderne Kommunikation, welche oft unter Nutzung technischer Hilfsmittel stattfindet, unterhaltsam in modernen Sitcoms dargestellt wird.

1.2 Methodenerklärung

Im Folgenden wird untersucht, inwieweit so genannte Neue Medien in das Erzählen und die Handlung von Sitcoms eingebunden werden. Dies findet am Beispiel einer Sitcom namens „The Big Bang Theory“ statt.

Im ersten Teil der Arbeit wird der Begriff „Neue Medien“ zur Orientierung definiert. Davon ausgehend wird die Kommunikation mit Hilfe der Neuen Medien genauer untersucht und auf einzelne Dienste und Plattformen genauer eingegangen. Diese werden dann im Laufe der Arbeit aufgegriffen und ihre Einbindung in die Serie „The Big Bang Theory“ untersucht.

Im darauffolgenden Komplex wird sich der Thematik „Sitcom“ und „Storytelling“ genähert, um eine Korrelation zwischen den Themenkomplexen „Neue Medien“ und „Sitcom“ herzustellen. In diesem Zusammenhang werden Thesen formuliert, welche durch spätere Betrachtung und Auswertung der Sitcom bestätigt oder widerlegt werden.

Anschließend wird die zu betrachtende Sitcom selbst genauer untersucht, um dem Leser ein Grundverständnis für das Format zu vermitteln. Dieses Wissen soll das Nachvollziehen sich anschließender Beispiele vereinfachen. An diesen wird die Integration Neuer Medien in das Storytelling praktisch deutlich gemacht. Bei der Schilderung der Beispiele kann aufgrund der Thematik und der Art der Sitcom die Verwendung von umgangssprachlichen Termini nicht vollständig vermieden werden. Dies gewährleistet die Nachvollziehbarkeit und Authentizität der untersuchten Auszüge.

Abschließend findet eine Zusammenfassung der behandelten Thematiken sowie eine Bewertung der aufgestellten Thesen statt. Nun lässt sich eine Aussage über die Integration Neuer Medien und deren Auswirkungen auf das Storytelling in Sitcoms treffen und darstellen, wie sich eine gesamtgesellschaftliche Etablierung dieser auf aktuelle Formate auswirken kann.

2 Neue Medien

2.1 Was sind Neue Medien? – Versuch einer Definition

Der Begriff „Neue Medien“ bezeichnet nicht eine konkrete technologische Errungenschaft, sondern ist immer im historischen Kontext zu betrachten:

*„Der Begriff Medium erscheint in diesem Kontext als ‚floating Pattern‘, ungenau. Er verändert sich im historischen Fluss, abhängig von technischer Innovation und gesellschaftlichem Wandel“.*³

Eine gängige Definition liefert Ratzke 1982 in seinem „Handbuch der Neuen Medien“:

*Neue Medien sind „alle Verfahren und Mittel (Medien), die mit Hilfe neuer oder erneuerter Technologien neuartige, also in dieser Art bisher nicht gebräuchliche Formen von Informationserfassung und Informationsbearbeitung, Informationsspeicherung, Informationsübermittlung und Informationsabruf ermöglichen“.*⁴

Diese Definition beschreibt die Entwicklung und heutige Nutzung des Internets und die vorangegangene Digitalisierung als Grundlage dieser.

G. Rusch und H. Schanze sprechen in diesem Zusammenhang von der Einführung des „vernetzten, persönlichen Rechners“ und der vorangegangenen, beziehungsweise fortschreitenden Digitalisierung analoger Medien und sehen den „Computer im Netz“ als „Neues Medium“ schlechthin.⁵ Diese „digitale Plattform“⁶ verknüpft die älteren Medien wie Buch, Fernsehen und Radio und fügt den neuen Aspekt der Vernetzung hinzu. Es werden nicht nur die Erzeugnisse der traditionellen Medien oder die Medien selbst vernetzt, auch die zwischenmenschliche Kommunikation wird aufgrund der Beschaffenheit des Internets wesentlich vereinfacht und beschleunigt. Dabei sind der Kommunikation

³ Rusch Gebhard / Schanze, Helmut: Theorien der Neuen Medien 2007, S. 26

⁴ Ratzke, Dietrich : *Handbuch der Neuen Medien*, Deutsche Verlagsanstalt, Stuttgart 1982

⁵ Rusch Gebhard / Schanze, Helmut: Theorien der Neuen Medien 2007, S. 21

⁶ Vgl. Schanze, Helmut: Neue Medien – Digitalmedium – Multimedia. Versuch einer Definition. In: Medienwissenschaft, Nr.4, 1995. S. 395 – 401 (in: G.Rusch/H. Schanze: Theorien der Neuen Medien 2007, S. 26)

heute keine räumlichen Grenzen mehr gesetzt. Auch die Grenzen zur eigenen Person schwinden. Das digitale Medium wächst durch die Weiterentwicklung der Endgeräte immer weiter an den Nutzer selbst heran, da beispielsweise Smartphones im Grunde kleine internetfähige Computer sind. Laut statistischem Bundesamt stieg die Nutzung des mobilen Internets in Deutschland im Jahr 2010 um 78% im Vergleich zum Vorjahr.⁷ Die Tendenz ist weiter steigend.

Durch die immer weiter fortschreitende Etablierung von Tablets und Smartphones - bei letzteren wuchs die Nutzerzahl in Deutschland im Vergleich zu 2010 um 65% - wurden Internet und Neue Medien endgültig in den Alltag integriert.⁸

Ganz neue Phänomene wie die „augmented reality“⁹, also die so genannte „erweiterte Realität“ stecken noch in den Kinderschuhen, geben aber Tendenzen der technologischen Entwicklung vor. „Das Netz“ wächst immer mehr an den Nutzer und verknüpft sich mit dessen Alltag. Eine direkte Unterscheidung von „Virtualität“ und „Realität“ wird aufgrund zunehmender Verschmelzung immer schwerer. Diese neuen Entwicklungen werden vor allem von Jüngeren, so genannten „digital Natives“ angenommen. Diese Gruppe wird als besonders netz- und medienaffin beschrieben. Sie sieht das Internet nicht als fremdkörperartiges Instrument, Kanal, oder Wissensspeicher wie ältere Generationen, sondern als eine Art Erweiterung des Alltags in jeglicher Hinsicht. Damit wird das Virtuelle zu einem Teil der Realität. Piotr Czerski schreibt in diesem Zusammenhang:

„Wir "surfen" nicht im Internet und das Internet ist für uns kein "Ort" und kein "virtueller Raum". Für uns ist das Internet keine externe Erweiterung unserer Wirklichkeit, sondern ein Teil von ihr: eine unsichtbare, aber jederzeit präsente Schicht, die mit der körperlichen Umgebung verflochten ist.“¹⁰

Diese Entwicklung wurde durch die Entstehung des Web 2.0, welches den heutigen Alltag vieler Internetnutzer dominiert, begünstigt. Der Begriff „Web 2.0“ beschreibt einen Trend zur verstärkten Interaktion der User durch die Nutzung von Social Networks,

⁷ https://www.destatis.de/DE/PresseService/Presse/Pressemitteilungen/2011/02/PD11_060_63931.html 10.05.2012

⁸ <http://www.mobile-trends.net/2011/01/smartphone-marktanteile-in-deutschland/> 23.05.2012

⁹ http://de.wikipedia.org/wiki/Erweiterte_Realit%C3%A4t 22.05.2012

¹⁰ <http://www.zeit.de/digital/internet/2012-02/wir-die-netz-kinder> 22.05.2012

Videoplattformen, Weblogs oder Wikis¹¹. Im Grunde beschreibt dies die Entwicklungen nach dem Platzen der Dotcom-Blase. Der Nutzer wird zum „Prosumenten“ – einer Kombination aus Konsument und Produzent. Ein Aspekt dieser Entwicklung ist die stärkere Vernetzung des Users selbst - mit seiner Umwelt und seinen sozialen Kontakten.

Neue Medien sind interaktiv, multimedial und vernetzt. Im Einzelnen bedeutet das:

Interaktivität ist die Summe von Mobilität, Echtzeit und Personalisierung. So erscheint das digitale Medium als eine Art Gegenüber, mit dem man in Interaktion tritt. Dieses „Miteinander“ wird zum einen von dem Computer selbst ausgeführt und dargestellt, wie beispielsweise als Benutzeroberfläche (aktuelles Beispiel hierfür ist „Siri“ auf dem iPhone der Firma Apple), zum anderen über Gespräche in Echtzeit mit Chatpartnern, zeitversetzte Gespräche via E-Mail oder in Internetforen.

Multimedial meint die Verbindung, Wiedergabe und vielfältige Neukombination aller Inhalte der traditionellen Medien wie Bild, Text, Ton, oder Bewegtbild.

Vernetzt bedeutet, dass der Computer, das Medium selbst, mit anderen Medien vernetzt ist. Dadurch ergeben sich viele Möglichkeiten der Nutzung, die mit einem Stand-Alone PC nicht möglich wären. Andererseits bedeutet dies aber auch, dass der Nutzer selbst vernetzt ist. Auf verschiedenste Art und Weise kann der Internet-Nutzer, bzw. der Nutzer Neuer Medien, in Kontakt mit anderen Nutzern treten und bleiben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Computer als Komponente eines oder mehrerer Mediensysteme fungiert. Er „dient als Schnittstelle (Interface) zu einer technischen Infrastruktur (Medium erster Ordnung), die eine Fülle an Kommunikationsmodi ermöglicht, deren Form und Ergebnis aber nicht determiniert“ sind.¹²

Dadurch wird der vernetzte Computer zum Hybridmedium. So gleichen einige Anwendungen eher publizistischen Medien, andere Telekommunikationsmedien. Zudem kann zwischen verschiedenen Kommunikationsmodi nahezu ohne Medienbruch gewechselt

¹¹Ein Wiki ist eine Informationssammlung an der sich eine bestimmte Gruppe an Nutzern beteiligen kann. So werden die Informationen erfasst, geteilt und gesammelt. Ein Wiki kann ohne Fachkenntnisse bearbeitet werden, sodass die Informationssammlung ohne großen Aufwand realisiert werden kann
<http://mywiki.espresto.de/ueber-wikis/wiki-definition/> 05.06.2012

¹² Beck, Klaus: Computervermittelte Kommunikation im Internet, 2006, S.28

werden: während eines Such-, Informations- oder Kommunikationsprozesses muss das Medium gewechselt werden. Dieser Wechsel wird als Bruch wahrgenommen.

Es wird deutlich, dass eine genaue Definition Neuer Medien durch den Hybridcharakter des (vernetzten) Computers erschwert wird.

2.2 Formen der Neuen Medien

2.2.1 Der Chat

Im Folgenden sollen einzelne Kommunikationsformen und Innovationen der Neuen Medien genauer betrachtet werden. Es werden auch Dienste und Plattformen betrachtet, welche sich nicht zwangsläufig zu den Neuen Medien zählen lassen, aber für das weitere Verständnis und die Vollständigkeit sind sie zu erwähnen.

Das Wort „Chat“ stammt aus dem Englischen, „to chat“ bedeutet „schnattern, plaudern“¹³. Allgemein beschreibt der Begriff eine in Echtzeit und damit synchron geführte Unterhaltung über ein Netzwerk. Die Teilnehmerzahl der Unterhaltung hängt von der Plattform, welche genutzt wird und von der Intention der sich Unterhaltenden ab. Die älteste Form des Chats sind so genannte Chaträume. Diese werden oft von bestimmten Themengebieten charakterisiert, damit der Chattende weiß, über welches Themengebiet sich unterhalten wird beziehungsweise er sich konkret aufgrund des gegebenen Themas hier einfindet. Die ersten Räume dieser Art waren die IRC-Channels (Internet Relay Chat). Der „Channel“ ist hier der Chatraum. Viele Gruppenchats werden von „Channel Operators“ moderiert, welche grundsätzliche Regeln der Höflichkeit („Chatiquette“) durchsetzen und darauf achten, dass das vorgegebene Themenspektrum eingehalten wird.

¹³ <http://www.dict.cc/?s=bantering+chat> 07.06.2012

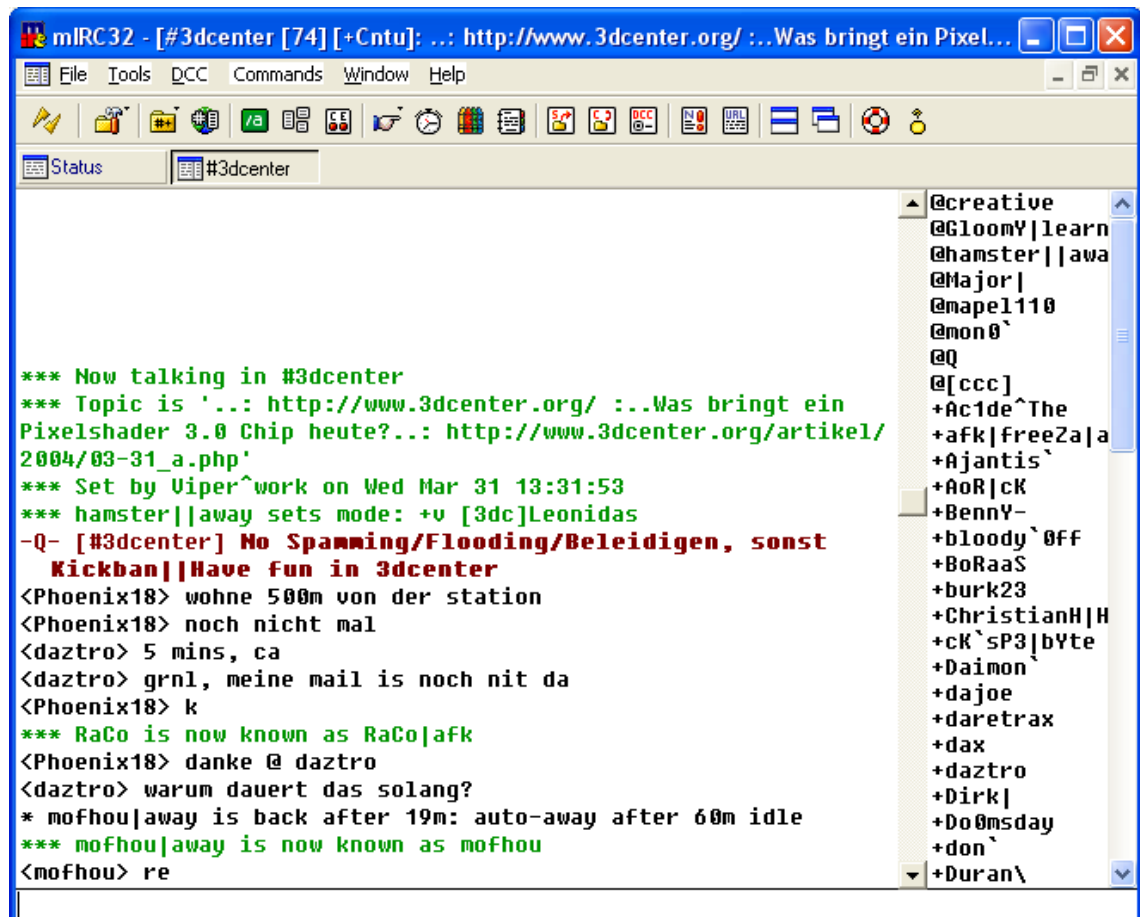


Abbildung 1: IRC Chat heute¹⁴

In öffentlichen Chaträumen herrscht ein reges Kommen und Gehen, es hängt oft auch von der Tageszeit ab, ob ein Chatraum belebt ist und ein Gespräch stattfindet. Döring¹⁵ geht davon aus, dass es einer Masse von mindestens zehn aktiven Chattern bedarf, damit die Kommunikation fließend ist.¹⁶

Im Gegenzug zu den offenen Chaträumen gibt es geschlossene Channels, auch private Channels genannt, für deren Betreten der Nutzer gewisse Voraussetzungen erfüllen muss. Hier sind die Verhaltensregeln strenger, bei Nichtbeachtung kann ein Teilnehmer vorübergehend oder auch permanent aus der Diskussion beziehungsweise dem Raum verbannt werden.

¹⁴Quelle: 3D-Center.org <http://www.3dcenter.org/images/irc8.png> 01.06.2012

¹⁵ Nicola Döring ist Medienwissenschaftlerin und Dozentin an der TU Ilmenau <http://www.nicola-doering.de/> 13.6.2012

¹⁶ Döring (1999:105-106) entnommen aus: Beck, Klaus Computervermittelte Kommunikation im Internet, 2006, S.119

Neben den IRC Channels haben sich auch andere Plattformen etabliert. Webchats werden über die grafische Benutzeroberfläche des Webbrowsers bedient. Dadurch sind die Einstiegshemmungen oft kleiner. Ein Beispiel hierfür wäre der vor allem bei Jüngeren bekannte Chat „Knuddels“¹⁷.

Channels, welche nur einen bestimmten Zeitraum lang geöffnet sind, werden von einigen publizistischen Medien dafür genutzt, in Kontakt mit ihrem Publikum zu treten. Zum Beispiel können nach einer Fernsehsendung Experten zu dem behandelten Thema befragt werden oder Betroffene sich untereinander austauschen. In den meisten Chaträumen ist es zudem möglich, ein Privatgespräch unter zwei Chatpartnern zu führen. Diese Vorgehensweise nennt sich flüstern. Hierbei kann die Gruppe das Gespräch der beiden Chatpartner nicht mitverfolgen.

Eine andere Art privat zu kommunizieren sind so genannte Instant Messenger. Diese Programme ermöglichen es, eine Liste mit Kontakten zu führen, welche sowohl synchron als auch asynchron angeschrieben werden können. Dadurch ist es möglich, schnell und einfach private Gespräche zu führen, sofern der gewünschte Gesprächspartner online ist. Ein Großteil dieser Programme ist kostenlos. Beispiele hierfür sind ICQ, Skype (welches vor allem für seine Video-Telefonie-Funktion bekannt ist, siehe auch Kapitel 2.2.2), der MSN-Messenger oder Trillian, ein Programm mit welchem sich mehrere Chatprogramme über eine einheitliche Nutzeroberfläche bedienen lassen.

Viele Social Networks wie Facebook oder StudiVZ besitzen ebenfalls eine integrierte Chat- bzw. Nachrichtenfunktion. Dadurch wird die Kommunikation per Chat noch einmal vereinfacht, da kein zusätzliches Programm installiert werden muss.

Grundsätzlicher Unterschied zwischen offenen Chats beziehungsweise in diversen Websites integrierten Chats und dem Chat über Instant Messenger oder Social Network-Seiten ist, dass sich die Chattenden bei letzterem in gewisser Art und Weise kennen. Offene Chats sind meist mehr oder weniger frei zugänglich, jeder kann sich mit jedem unterhalten. Um mittels eines Messengers kommunizieren zu können ist es in der Regel jedoch nötig, den gewünschten Gesprächspartner in der „Kontaktliste“ zu haben. Hier liegt also bereits eine gewisse Form der Bekanntschaft vor. Typische Chatrooms sind daher eher als Ort des Austausches und des Kennenlernens zu sehen, Messenger und Chatfunktionen in Social Networks erleichtern hingegen einfach die Kommunikation mit – meist aus dem realen Leben – Bekannten.

¹⁷ Erreichbar unter: <http://www.knuddels.de/>



Abbildung 2: Der integrierte Facebookchat¹⁸

Man kann also zwischen Websites, welche ausschließlich zum Chatten geeignet sind und themenspezifischen Websites oder Plattformen, welche zusätzlich einen Chat anbieten, unterscheiden. Internet-Chats werden mit der immer größeren Verbreitung von Smartphones als Alternative zur SMS oder einem kostenpflichtigen Anruf immer öfter auch über das Mobil-Telefon genutzt.

Wichtige Aspekte der Chatkommunikation sind die Anonymität und der Mangel an Mimik, Gestik und Körpersprache. Der Chat gilt als „pseudonyme Kommunikation“.¹⁹ Während des Chats erkennen sich die Teilnehmer an selbstgewählten „Nicknames“. Diese können auf den realen Namen der Chatter basieren. Um die Anonymität im Netz zu gewährleisten, wird dies aber selten genutzt. Oft lassen sich dennoch durch die Wahl des Nicknames Rückschlüsse auf die Identität und/oder Interessen des Gesprächspartners schließen. Diese können aber in den meisten Fällen nicht eindeutig verifiziert werden. Dadurch hat das Chatten in offenen Chaträumen einen zwanglosen,

¹⁸ Quelle: http://www.drumba.de/wp-content/gallery/beitraege2/facebook_chat_smilies.png 02.06.2012

¹⁹ Beck Klaus, Computervermittelte Kommunikation im Internet, 2006, S.129

unverbindlichen Charakter. Erst wenn aus dem Chat unter Anonymen ein Kontakt werden soll, der auch in der Offline-Welt Bestand hat, wird die reale Identität wieder relevant. Anders verhält es sich bei Chats in Social Networks, da man in der Regel den Chatpartner persönlich kennt. Die Kommunikation orientiert sich in diesem Fall eher an einem tatsächlichen Dialog.

Um dem Mangel an Gestik, Mimik, Intonation usw. entgegen zu wirken, haben sich verschiedene „Emoticons“ etabliert, welche in Kapitel 5.13 erläutert werden.

lachen:	:)	😊	Kuss:	:*	😘
glücklich:	:D	😄	weinen:	:‘(😭
zwinkern:	;)	😉	geschockt:	:o	😱
zufrieden:	^_^	😊	naseweis:	8)	😏
genervt:	>:o	😒	cool:	8-	😎
Katzengesicht:	:3	😺	ätschbätsch:	:p	😜
beleidigt:	>:-(😡	Liebe:	<3	❤️
traurig:	:{(😞	Pacman:	:v	😬
verutzt:	O.o	😵	Roboter:	:]	🤖
Idiot:	--	😏	Männerkopf:	:putnam:	👤
So lala:	:/	😏	Haifisch:	(^^^)	🐟
Teufel:	3:)	😈	42:	:42:	42
Engel:	O:)	😇	Pinguin:	<(")	🐧

Abbildung 3: Facebook Emoticons²⁰

Diese Symbole werden dazu genutzt, verschiedene Emotionen auszudrücken und Mimik zu ersetzen.

Die Interaktion von Chattenden bildlich darzustellen ist schwer, da beide Partner räumlich voneinander getrennt lediglich vor einem Bildschirm sitzen und die gesamte Kommunikation digital und schriftlich stattfindet.

²⁰ Quelle: <http://www.chip.de/ii/1/2/5/3/6/0/4/9/Smileys-25ff9dac19739e65.jpg> 01.06.2012

2.2.2 Die Videotelefonie

Erste Möglichkeiten zum Telefonieren und gleichzeitigen Betrachten des Gesprächspartners durch die synchrone Übertragung von bewegten Bildern wurden bereits in den 1930er Jahren mit der Entwicklung des Fernsehens entdeckt. Allerdings setzte sich erst mit der fortschreitenden Etablierung des Internets und breitbandiger Anschlüsse²¹ die Nutzung von Bildtelefonie auch bei der breiten Masse an Nutzern durch.²² Für diese Form der Kommunikation wird üblicherweise ein Computer mit einer angeschlossenen Kamera, in der Regel einer Webcam, und ein Internetanschluss verwendet.

Unter Videotelefonie versteht man heutzutage ein Gespräch zweier oder mehrerer Gesprächspartner, bei welchem diese sich in Echtzeit unterhalten und sich zeitgleich gegenseitig auf einem Bildschirm betrachten können. Dadurch ist diese Art der Kommunikation direkter, persönlicher und auf eine gewisse Art und Weise „näher“ als die textbasierten Kommunikationsarten. Die Gesprächspartner können sich sehen und dadurch die Mimik, Gestik und Intonierung des anderen wahrnehmen und beurteilen. Diese Form der Kommunikation kann auch über große Entfernungen hinweg betrieben werden. Diese Kommunikationsform findet zwar zwangsläufig vor einem Bildschirm statt, aber durch den Einsatz mobiler Laptops lässt sie sich dennoch mehr oder weniger reibungslos in den Alltag integrieren. Durch den Einsatz von Smartphones ist auch die Videotelefonie mobiler geworden. Die Akzeptanz ist allerdings aufgrund der mangelnden Privatsphäre während des Gespräches in der Öffentlichkeit eher gering²³, wodurch Videotelefonie auch weiterhin eher im Privaten betrieben wird.

Durch die bildliche Darstellung des Gesprächspartners ist diese Form der Online-Kommunikation besonders für die Integration in bewegtbildlichen Medien geeignet, also auch für eine Darstellung in Sitcoms. Das am weitesten verbreitetste kostenlose Video-Telefonie-Programm ist derzeit Skype mit circa 500 Millionen Nutzern.²⁴

²¹ <http://www.studie-deutschland-online.de/do4/2200.html> 16.06.2012

²² <http://www.teltarif.de/videotelefonie-google-plus-facebook-smartphone/news/43808.html> 16.06.2012

²³ <http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Bildtelefonie-video-telephony.html> 16.06.2012

<http://www.teltarif.de/videotelefonie-google-plus-facebook-smartphone/news/43808.html> 16.06.2012

²⁴ <http://www.connect.de/news/skype-stellt-neue-rekordmarke-auf-1107886.html> 16.06.2012

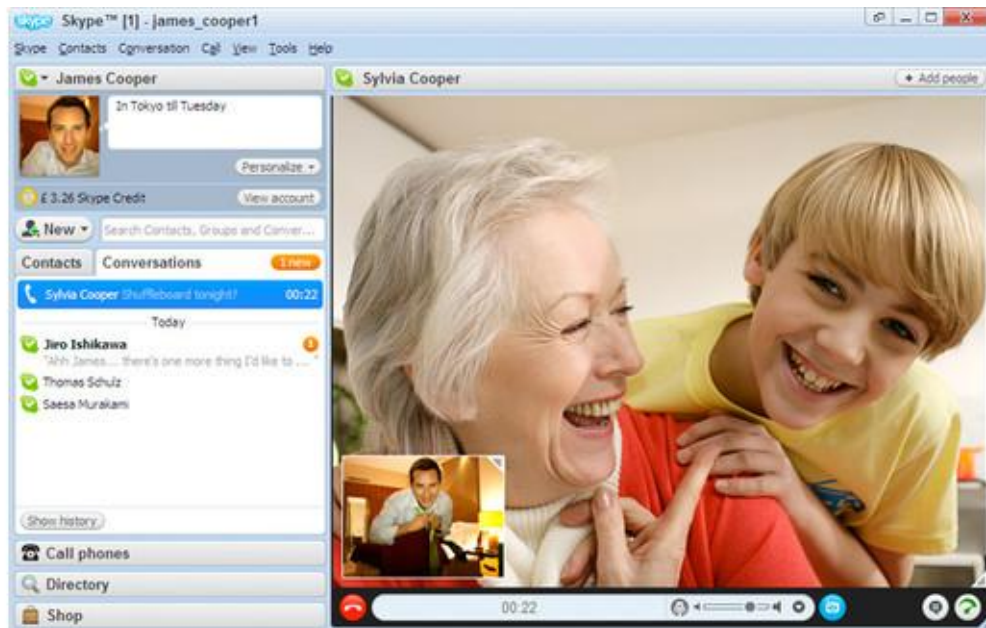


Abbildung 4: Die Skype Benutzeroberfläche²⁵

2.2.3 Das Blog

Der Begriff Blog leitet sich vom dem Wort „Weblog“, also Webtagebuch ab. Der korrekte Artikel ist daher „das“, umgangssprachlich wird auch häufig von „dem“ Blog gesprochen. Blogs sind chronologisch strukturiert - der neueste Beitrag steht in den meisten Fällen oben.

Durch Blogs ist es möglich geworden, ohne die Nutzung eines eigenen Content Management Systems (CMS) Inhalte zu veröffentlichen. Das bedeutet, dass der Anwender Texte, Bilder oder Videos ohne HTML- oder PHP-Kenntnisse²⁶ veröffentlichen kann. Hierfür stehen ihm die aus Textverarbeitungsprogrammen bekannten Werkzeuge zur Verfügung. Durch die einfache Nutzung stieg die Zahl der Blogs in den letzten Jahren - die ersten kamen in den 1990er Jahren auf²⁷ - enorm an. So ist es jedem Internetnutzer ohne Weiteres möglich, einen Blog als Kanal für seine Ansichten und Gedanken anzulegen. Dies unterstützt die Liberalisierung von Inhalten im Web, da nun nicht mehr vom Urteil von Redaktionen abhängig ist, was berichtenswert beziehungsweise rele-

²⁵ Quelle: <http://www.gutscheinsammler.de/magazin/wp-content/uploads/2012/06/skype.jpg> 01.06.2012

²⁶ HTML und PHP sind Programmier- bzw. Scriptsprachen, welche benötigt werden, um eine Website zu erstellen

²⁷ <http://de.wikipedia.org/wiki/Blog> 02.06.2012

vant ist und was nicht. Kritiker sind daher der Meinung, dass nur ein geringer Prozentsatz an Blogs journalistisch oder - je nach Intention des Autors - qualitativ wertvoll ist.

Zurzeit gibt es ein großes Angebot an Online-Diensten, welche es dem Nutzer ermöglichen, sich ein eigenes Blog mit einer Art Baukastenprinzip selbst zusammenzustellen. Beispiele hierfür wären eBlogger.com oder wordpress.com.

Die verschiedenen Dienste lassen dem Nutzer unterschiedlich viel Gestaltungsfreiraum und unterscheiden sich im Funktionsumfang. So kann ein versierter Nutzer sein Blog mit der geeigneten Plattform stärker personalisieren und individueller gestalten, ein weniger erfahrener Nutzer erhält bei einer unkomplizierteren Plattform einen leichten Einstieg.

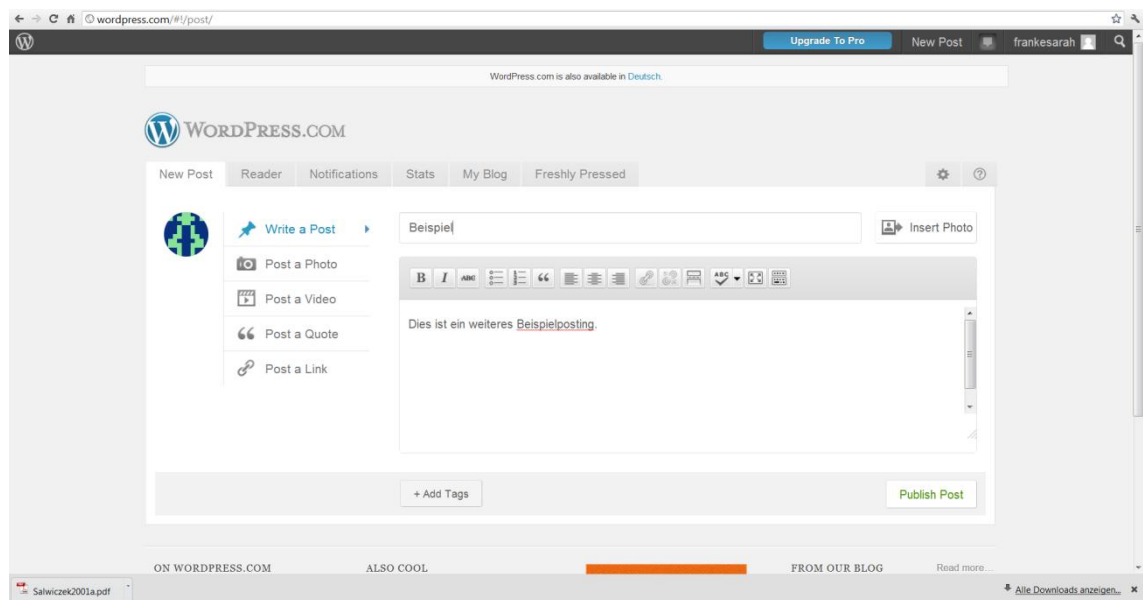


Abbildung 5: Posterstellung in Wordpress²⁸

²⁸ Quelle: Screenshot des Autors

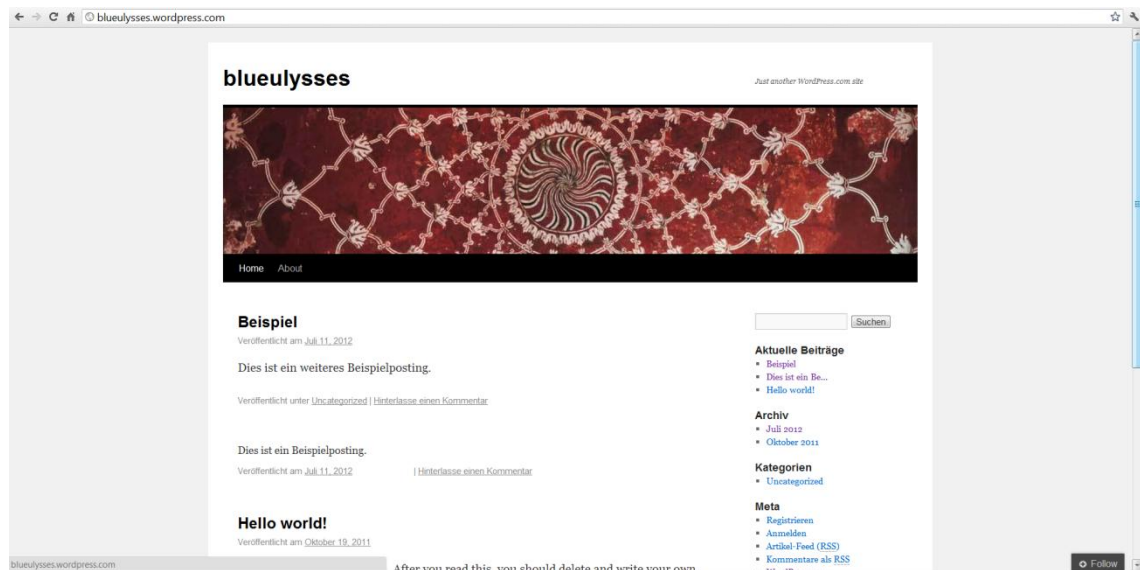


Abbildung 6: Das veröffentlichte Posting²⁹

2.2.4 Die sozialen Netzwerke (Social Networks)

Der Begriff „soziales Netzwerk“ beschreibt im klassischen Wortsinn eine „abgegrenzte Menge von Personen, die über (soziale) Beziehungen miteinander verbunden sind“³⁰. Soziale Netzwerke werden aufgrund ihrer Dynamik von verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen untersucht. Im neueren Wortsinne werden damit Plattformen im Internet bezeichnet.

Social Networks, beziehungsweise „soziale Netzwerke“ sind eine besondere Entwicklung im Web 2.0. Diese Plattformen ermöglichen es dem Nutzer, sich mit verschiedensten Personen, egal ob fremd oder befreundet, zu vernetzen und auszutauschen. So ist es möglich, auch längerfristig mit Bekannten, Kollegen, Freunden oder Verwandten in Kontakt zu stehen, oder eine vergleichsweise große Menge an bekannten Menschen mit Informationen und Nachrichten zu versorgen. Durch diese Art von Kontakt werden kein persönliches Treffen oder gemeinsame Unternehmungen ersetzt, aber eine schnelle und unverbindliche Kommunikation, ein „in Kontakt bleiben“ und sich „auf dem Laufenden halten“ sind möglich. In vielen sozialen Netzwerken werden andere Erscheinungen der Neuen Medien wie Chats oder Apps integriert, um die Interakti-

²⁹ Quelle: Screenshot des Autors

³⁰ <http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~iug10/sn/html/content/definition.html> 24.06.2012

onsmöglichkeiten zu erhöhen. Im Falle des größten sozialen Netzwerkes der Welt Facebook³¹ ist es möglich, Bilder, Links, Fotos und Videos schnell und mit einem Mausklick zu teilen. Diese können dann von anderen Nutzern kommentiert und für gut befunden werden, das so genannte „liken“. Weitere Möglichkeiten der Interaktion sind in Form von Gruppen, Chat oder Veranstaltungseinladungen gegeben. Zudem kann der eigene Account mit Apps ergänzt werden. Die Vielfalt der kleinen Programme reicht hierbei von Spielen bis hin zu Businessanwendungen. Weitere soziale Netzwerke sind StudiVZ, Diaspora oder Google+.

Social Networks fungieren heute nicht mehr nur als Mittel sozialer Kommunikation im privaten Bereich sondern haben auch im Geschäftsleben Einzug gehalten. Unternehmen legen Profile an und kommunizieren über diese auf direkterem Wege mit ihren Kunden als es beispielsweise Fernsehwerbung tut. Der engere und scheinbar persönlichere Kontakt zum Kunden macht das Unternehmen für diesen greifbarer und ist gerade als Marketingwerkzeug in Hinsicht auf Image nicht zu unterschätzen.

Auch in Personalabteilungen haben Social Networks Einzug gehalten; so gibt es durch Plattformen wie Xing und LinkedIn konkrete Karrierenetze, über die Unternehmen sich neue Mitarbeiter suchen oder wichtige Kontakte innerhalb einer Branche geknüpft werden. Für Headhunter großer Unternehmen sind Social Networks bereits zum festen Bestandteil der Personalsuche geworden. Auch ist es heute nicht unüblich, dass potentielle neue Arbeitnehmer in Social Networks gesucht werden und sich anhand der dort einsehbaren Postings und/oder Profile ein Bild von der Eignung des Betroffenen für die Stelle beziehungsweise das Unternehmen machen. Je nach Privatsphäreinstellungen und der Anzahl und Art der über Social Networks zugänglich gemachten Informationen macht sich ein Nutzer also auch für Unbekannte und Außenstehende immer transparenter.

³¹ <http://splusk.de/internet/3449-facebook-fakten-zum-groesten-sozialen-netzwerk> 28.06.2012

2.2.5 Microblogging: Twitter

Twitter wurde 2006 entwickelt und ist im Moment die bekannteste Plattform für Microblogging. Zurzeit sind ungefähr 100 Millionen Benutzer angemeldet, Tendenz steigend.³² Während der Dienst in Amerika bereits seit einiger Zeit fest etabliert ist, nehmen die Nutzerzahlen in Deutschland seit Beginn des Jahres 2012 wieder zu.³³ Twitter bietet die Möglichkeit, kurze Nachrichten, so genannte Tweets, in Echtzeit an die Öffentlichkeit zu senden. Die Nutzer sind untereinander vernetzt und können den Mitteilungsstrom anderer abonnieren, wodurch der Dienst Aspekte eines sozialen Netzwerkes aufweist. Durch die Reduzierung auf 140 Zeichen per Nachricht und die Möglichkeit des einfachen Weiterleitens von Mitteilungen verbreiten sich Informationen sehr schnell. Die Länge der Nachrichten setzt nur eine sehr kurze Aufmerksamkeitsspanne voraus. Längere Nachrichten würden deutlich mehr bewusste Konzentration des Rezipienten benötigen. In diesem Falle hängt die Bewertung dieses Informationsumfanges davon ab, wie der Anwender das Medium nutzt.



Abbildung 7: Twitter Nachrichten-Stream³⁴

³² http://www.nzz.ch/aktuell/digital/twitter_wachstum_merkel_dorsey_1.15999106.html 01.07.2012

³³ http://www.focus.de/digital/internet/netzoeconomie-blog/social-media-twitter-erreicht-allzeithoch-in-deutschland_aid_714451.html 13.06.2012

³⁴ Quelle: Screenshot des Autors

2.2.6 Das Online-Shopping

Online Shopping ist mittlerweile weit verbreitet und wird von einem Großteil der Internetuser genutzt. Bereits 2007 kauften knapp 80% der Deutschen online ein.³⁵ Laut einer Studie ist die Tendenz steigend.³⁶ Die Anfänge sind nicht mehr genau zu ermitteln, als sicher gilt aber, dass der Durchbruch gelang, als sich die ersten großen Online-Versandhäuser wie Amazon (1994) oder Ebay (1995) gründeten und etablierten.

Online-Shopping ist bequemer als das normale Besuchen von Warenhäusern und nicht an Öffnungszeiten gebunden, man kann zu jeder Tages- und Nachtzeit recherchieren, sich über Produkte informieren und sich die gewünschte Ware nach Hause liefern lassen. Oft bieten Online-Shops auch ein vergleichsweise günstigeres Angebot als in normalen Geschäften. Nachteilig ist der Umstand, dass man das Produkt vor dem Kauf nicht begutachten kann, ein Problem welches allerdings auch jeder Katalogbestellung anhaftet. Zudem ist es bei den meisten Online-Shops möglich, eine Kundenbewertung zu dem Produkt zu formulieren und mit der Öffentlichkeit zu teilen oder beispielsweise den Verkäufer zu bewerten. Dadurch kann für den Kunden mehr Transparenz gewährleistet werden. Allerdings besteht die Gefahr, das Unternehmen Mitarbeiter engagieren, gefälschte Bewertungen und Meinungen zu kommunizieren. Ein solches Verhalten wird aber meist bemerkt und von der Netzgemeinde öffentlich gerügt, was eine negative Reputation nach sich zieht.

Da der Nutzer die Möglichkeit hat, zu vergleichen und Bewertungen zu lesen, ist er in der Regel besser informiert und hat konkretere beziehungsweise speziellere Wünsche entwickelt. Das Onlineshopping ermöglicht es ihm, ein konkretes Produkt meist auch dann zeitnah zu erwerben, wenn es abseits des Internethandels nötig wäre, mehrere (Spezial-)Geschäfte aufzusuchen. Da der Versand in vielen Onlineshops bereits kostenlos angeboten wird und dem Kunden auch hier ein vierzehntägiges Widerrufsrecht zusteht, ist der Onlineeinkauf inzwischen ebenso komfortabel wie „normales“ Einkaufen. Einzig bei der Auswahl des Onlineshops ist eine genauere Betrachtung nötig, da die herrschende Anonymität und meist mangelnde Kontaktmöglichkeit zum Anbieter ebenso wie das Zahlen per Vorkasse (wobei hier Dienste wie Paypal eine gewisse Sicherheit für den Käufer bieten) nicht zu missachtende Risiken mit sich bringen.

³⁵ <http://www.esales4u.de/aktuell/internet-nutzung-agof.php> 13.06.2012

³⁶ https://www.destatis.de/DE/Publikationen/Thematisch/EinkommenKonsumLebensbedingungen/Querschnitt/Informationsgesellschaft1030701099004.pdf?__blob=publicationFile 13.06.2012

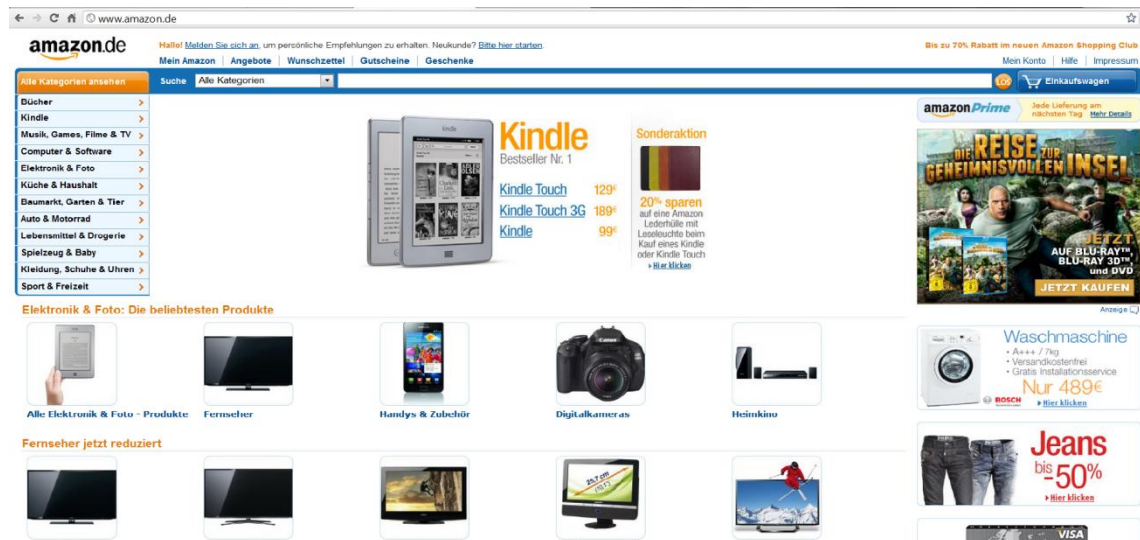


Abbildung 8: Startseite Amazon.de³⁷

2.2.7 Die App

Die Abkürzung „App“ steht für „Application“ und beschreibt ein in sich geschlossenes Programm, welches auf einem Computer, Mobiltelefon oder anderem Mobilgerät genutzt werden kann. Man kann sie über einen Webstore herunterladen und meist ohne Vorkenntnisse installieren. Apps verbreiteten sich seit dem Aufkommen von Smartphones schnell und sind hersteller- beziehungsweise betriebssystemabhängig.³⁸ Je nach gewünschtem Funktionsumfang können Apps auch von ambitionierten Laien entwickelt und programmiert werden. Durch die Plattform- und Geräteabhängigkeit wird allerdings auch Kritik an den Apps laut.³⁹ So wird befürchtet, dass sich der Nutzer von einem Anbieter abhängig macht, was längerfristig negative Auswirkungen auf die Netzneutralität hat, oder dem Anbieter aufgrund seiner Monopolstellung die Einführung von Zensur ermöglicht. Für das weit verbreitete Android-Betriebssystem von Google für Smartphones und Tablets gibt es bereits 400.000 dieser Programme.⁴⁰ Für das Konkurrenzbetriebssystem der Firma Apple sind es bereits 500.000.⁴¹ Die Vielfalt dieser

³⁷ Quelle: Screenshot des Autors 01.06.2012

³⁸ <http://www.app-entwickler-verzeichnis.de/faq-app-entwicklung/11-definitionen/31-apps-und-webapps-definition> 02.06.2012

³⁹ <http://t3n.de/news/app-stores-grosse-gefahr-netz-freiheit-sagt-wikipedias-293435/> 02.06.2012

⁴⁰ <http://www.androidnext.de/news/android-apps-400000-android-market/> 03.06.2012

⁴¹ <http://www.apple.com/de/iphone/built-in-apps/app-store.html> 03.06.2012

Applikationen reicht von Spielen über Anwendungen für die Geschäftswelt bis hin zu Bildungsangeboten und Alltagshilfen. So gibt es „Remember the milk“ als Einkaufs- und Alltagshilfe, „Shazaam“ um unbekannte Lieder erkennen zu lassen, eine Wasserwaage oder Wettervorhersageapps wie Wetter.info.

2.2.8 Der (Live-)Stream

Live-Streaming ist eine Übertragungstechnik, bei welcher ein Signal live, also in Echtzeit, vom Rezipienten empfangen werden kann. Bei dieser Art der Datenübertragung greift der Nutzer via Internet auf einen Server zu, über welchen das Signal geleitet wird. Damit unterscheidet es sich beispielsweise von einem Fernsehsignal, welches möglichst viele Zuschauer erreichen soll. Ein Livestreamangebot wird für den Sendenden umso teurer und aufwändiger, je mehr Nutzer es beziehen möchten. Es wird bei Sportübertragungen und anderen Veranstaltungen eingesetzt und ermöglicht es dem Zuschauer ein Ereignis zu verfolgen. Das Livestreaming etablierte sich in den späten 80er Jahren, als die Entwicklung von Computern und Übertragungstechnik weit genug vorangeschritten war, um die Signale zu verarbeiten und deren Übertragung zu gewährleisten.⁴² Beim normalen Streaming, also ohne den Livecharakter, werden ebenfalls Daten übertragen, jedoch nicht dauerhaft sondern nur zeitweise auf dem beziehenden Computer gespeichert. Es eignet sich daher beispielsweise für Video-on-demand⁴³ Anwendungen.

⁴² http://de.wikipedia.org/wiki/Streaming_Media 23.06.2012

⁴³ Video-on-Demand bezeichnet einen interaktiven Multimedia Dienst, welches es ermöglicht Videos individuell abzurufen und zu downloaden oder zu streamen. <http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Video-on-Demand-VoD-video-on-demand.html> 23.06.2012

2.3 Die Kommunikation mittels Neuer Medien

2.3.1 Die Besonderheiten der Kommunikation mittels Neuer Medien

Die Kommunikation mittels der Neuen Medien ist zu einem großen Teil noch textbasiert. Allerdings deckt die Bandbreite an Kommunikationswegen, die durch die Neuen Medien entstanden sind, fast jede Form der Kommunikation ab, außer die direkte, von körperlicher Präsenz oder Ko-Präsenz abhängige.

So schreibt Burkart (2000):

„Klar ist, dass sich mit dem Aufkommen von technischen Übertragungsmedien das Verhältnis von Situation und Raum ändert. Soziale Situationen lassen sich nicht mehr auf körperliche Kopräsenz und lokale Bindung eingrenzen. Sie müssen abstrakter definiert werden, etwa als Muster des Zugangs zu Informationen zu dem Verhalten anderer. (Meyrowitz 1985). Dieser Situationsbegriff erlaubt dann, Menschen als einer Situation und einem sozialen Ort zugehörig zu begreifen, die sich nicht am selben physikalischen oder geografischen Ort befinden.“⁴⁴

Durch die dezentrale Strukturierung des Netzes ergibt sich eine Möglichkeit der Kommunikation von „allen zu allen“. Diese kann man verschieden strukturieren, allerdings sind die Grenzen dieser Einteilung oft fließend. Eine Form der Strukturierung ist die nach der Sozialdimension, also die Anzahl der Beteiligten und der Zeitdimension, also synchron vs. asynchron⁴⁵. Aus dieser Einteilung ergibt sich nach Morris / Ogan (1996):

⁴⁴ Burkart, Günther: „Das Mobiltelefon und die Veränderung der Kommunikation im sozialen Raum“ in: Ulrich Beck (Hrsg.): Soziale Welt. Zeitschrift für sozialwissenschaftliche Forschung und Praxis. 51. Jg., Heft 2. Baden Baden 2000 S. 209 - 227

⁴⁵ Beck, Klaus: Computervermittelte Kommunikation im Internet, 2006 S.23

	Synronous communication	Asynchronous communication
one-to-one	(Instant) Messenger, social networks	E-mail, WWW, Foren, social networks
one-to-few	IRC, (Instant) Messenger, social networks	E-Mail, Foren, social networks
one-to-many	MUD, MOO, IRC, social networks	WWW, Foren, social networks
many-to-one		WWW, FTP, social networks
many-to-many		Usenet, Bulletin Board Systems (BBS)

Tabelle 1: Systematisierung computervermittelter Kommunikationsmodi nach Morris / Ogan (1996) Editiert durch den Autor (2012)⁴⁶

Diese Einteilung ist mittlerweile aufgrund der rasanten Entwicklung der verschiedenen Medien als überholt zu betrachten. Dennoch wird daraus ersichtlich, dass nicht nur das Internet ein Massenmedium an sich ist, sondern vor allem bestimmte Dienste bestimmen, wer auf welche Art mit wem kommunizieren kann. In sozialen Netzwerken wie Facebook oder im deutschen Pendant StudiVZ werden verschiedenste Formen der hier dargestellten Kommunikationsformen vereint. Mit unterschiedlichen Plattformen wird unterschiedlich kommuniziert. Auf die einzelnen Plattformen wurde bereits in Kapitel 1.3 ff eingegangen.

Durch die Vielzahl an Möglichkeiten der Kommunikation steht der Nutzer von Neuen Medien unter einem viel höheren „Selektionsdruck“⁴⁷, auch bei der bloßen Informationsbeschaffung. Der Nutzer kann sich in der Mehrzahl der Fälle nicht auf einen Programmfluss verlassen, sondern muss um die Mediennutzung fortzusetzen, früher oder später selektieren. Dieses Verhalten wird gemeinhin als „surfen“ bezeichnet, andere Bezeichnungen sind „Browsing“ oder „Navigation“.

Wie eingangs erwähnt überwiegt die textbasierte Kommunikation bei der Nutzung der Neuen Medien. Zwar steigt die Zahl der Videoinhalte im Internet und immer größer werdende Bandbreiten⁴⁸ bieten bessere Möglichkeiten der Übertragung großer Datenmengen (wie beispielsweise Multimedialinhalte), die Kodierung der meisten im Netz

⁴⁶ Die verschiedenen Kommunikationsarten wurden vom Autor durch aktuelle Beispiele ersetzt. Messenger sind in diesem Falle Dienste wie Skype, ICQ, Trillian etc. Die häufige Erwähnung von sozialen Netzwerken (z.B. Facebook) erklärt sich mit der Multifunktionalität der Plattformen

⁴⁷ Beck, Klaus: Computervermittelte Kommunikation im Internet, 2006, S.25

⁴⁸ <http://www.faz.net/aktuell/technik-motor/computer-internet/bandbreite-in-deutschland-aufbruch-in-die-gigabit-gesellschaft-1592576.html> 13.06.2012

gespeicherten Daten bleibt aber weiterhin textbasiert. Auffällig ist hierbei der signifikante Unterschied zu den Erwartungen, die man an nicht computergestützte schriftliche Kommunikation hat, wie beispielsweise an Briefe, Formulare oder wichtige Schreiben. Besonders kommt dies in textbasierten Unterhaltungen zum Tragen. Hier verschiebt sich das Verhältnis von Sprech- und Schreibsprache, der Umgang mit der Schrift verändert sich.⁴⁹ Wichtig für das Konzept der Mündlichkeit ist laut Koch/Österreicher⁵⁰ die raum-zeitliche sowie die emotionale und soziale Nähe. Typisch sind „eine dialogisch konstituierte, offene Themenentwicklung sowie Emotionalität und Spontaneität“. Im Gegensatz dazu ist das Konzept der Schriftlichkeit geprägt durch „raum-zeitliche, soziale und emotionale Distanz, bei der Produktion und Rezeption zeitlich auseinander fallen und die Äußerungen von den Produzenten und der Produktionssituation abgelöst sind.“

Im Internet mit seinen modernen Ausprägungen auf verschiedenen Endgeräten, verschwimmt diese Einordnung. Die raum-zeitliche Distanz wird durch die Geschwindigkeit der Übertragungswege nicht länger als eine so weite Entfernung gefühlt. Zwar sitzen die Gesprächspartner unter Umständen 100 Kilometer entfernt, die Kommunikation findet wie beim Telefon aber in Echtzeit statt.

„Die Dienste des Internet befördern Dokumente über Entfernungen hinweg mit großer Schnelligkeit. Die räumliche Distanz der Kommunikationspartner wird also kompensiert durch die zeitliche Nähe, die durch den raschen Wechsel (bis hin zur Simultankommunikation im Chat) entsteht.“⁵¹

Die dadurch entstehende Vermündlichung des geschriebenen Wortes lässt sich laut Koch⁵² genauer charakterisieren:

- Lexik: einfache, kurze Wörter werden präferiert, die Lexik ist variationsarm, sprech- und umgangssprachlich
- Syntax und Textbau: der Satzbau ist parataktisch, reihend, die Sätze sind wenig durchkomponiert mit typischen sprechsprachlichen Konstruktionen, die Themenentwicklung ist frei, assoziativ und dialoggesteuert

⁴⁹ Storrer, Angelika: Schriftverkehr auf der Datenautobahn: Besonderheiten der schriftlichen Kommunikation im Internet, 2000

⁵⁰ Vgl. Koch/Österreicher 1994, 587 ff

⁵¹ Storrer, Angelika: Schriftverkehr auf der Datenautobahn: Besonderheiten der schriftlichen Kommunikation im Internet

⁵² Österreicher 1994 und Sieber 1998, 184 ff

- Kommunikative Grundhaltung: vergleichbar mit dem Dialog Angesicht zu Angesicht zwischen vertrauten Gesprächspartnern, Wechsel der Sprech- und Hörerrolle, spontane Bildung der Äußerungen

Diese Merkmale gelten besonders für die synchrone Kommunikation im Chat – dabei ist unerheblich, ob es sich um einen Gruppen- oder einen privaten Chat handelt. Ähnlich ist die Entwicklung bei E-Mails, welche als asynchrones Kommunikationsverfahren gehandhabt werden, wobei sich durch schnelles Beantworten der Nachrichten die Asynchronität der Synchronität eines Chats annähern kann.

Ein weiteres Beispiel für textbasierte Kommunikation ist der Meinungsaustausch in Foren, eine weitere Form des asynchronen Informationsaustausches, wobei hier meist ein öffentlicher oder teilöffentlicher Charakter nachzuweisen ist.

Bei jedem dieser Beispiele gibt es Unterschiede in der Anwendung und Adressierung, welche sich auf die Art und Weise zu schreiben auswirken. So wird man bei einer beruflichen E-Mail, welche an den Vorgesetzten adressiert ist, einen anderen Wortlaut wählen als bei einem befreundeten Kollegen oder in einer privaten E-Mail. Ein Chat kann in der Öffentlichkeit stattfinden oder vertraut unter Liebespartnern. Zwischen diesen Welten besteht mit der Nutzung des vernetzten Computers keine große Differenz mehr. Kommunikationskanäle können ohne großen Aufwand gewechselt werden, meist reicht dafür ein Klick.

Die mittlerweile flächendeckende Verbreitung von Mobiltelefonen beendet die ortsabhängige Kommunikation.

„Durch das Mobiltelefon können zwei bisher räumlich und zeitlich getrennte Kommunikationsformen parallel stattfinden und sich durchmischen.“⁵³

Durch die Einführung von Smartphones wird die ortsunabhängige Kommunikation um verschiedene Kanäle erweitert. Chat, Videotelefonie, E-Mail und Social Networks sind nur einige Beispiele. Der Computer verwächst mit dem Mobiltelefon und lässt damit das Netz mit dem Nutzer verschmelzen.

⁵³ Burkart, Günther: „Das Mobiltelefon und die Veränderung der Kommunikation im sozialen Raum“ S.16 in: Ulrich Beck (Hrsg.): Soziale Welt. Zeitschrift für sozialwissenschaftliche Forschung und Praxis. 51. Jg., Heft 2. Baden Baden 2000, S. 209 – 227

2.3.2 Die ortunabhängige Kommunikation

In den letzten Jahren ist eine verstärkte Verbreitung von sehr mobilen Endgeräten zu beobachten. Dieser Umstand wirkt sich auf die gesamte Entwicklung der Neuen Medien aus, da in diesem Bereich neue Geschäftsfelder erschlossen werden können. Abhängig vom Gerät und dessen Mobilität wandelt sich auch der Umgang mit diesen. Grundsätzlich ähnelt sich die Art und Weise der Kommunikation mit einem mobilen Endgerät, unabhängig von Gerätetyp und -form. Durch das Mobiltelefon ist man auch im öffentlichen Raum für Telefonate zu erreichen. Dadurch kommt es zu einer Diskrepanz zweier unterschiedlicher Kommunikationssituationen.⁵⁴ Zum Einen das private Gespräch, welches am Telefon geführt wird und andere ausschließt, zum Anderen die öffentliche Situation in welcher sich der Telefonierende befindet. Das gilt im selben Maße für Smartphones, Tablets oder gar Laptops, welche für verschiedenste Formen der digitalen Kommunikation genutzt werden können und zudem mit in den öffentlichen Raum transportiert werden können. Dadurch lassen sich „soziale Situationen nicht mehr auf körperliche Präsenz und lokale Bindung eingrenzen.“⁵⁵ Merowitz definiert diese Situationen abstrakter; als „Muster des Zugangs zu Informationen über das Verhalten anderer.“⁵⁶ Dadurch kann man „Menschen als einer Situation und einem sozialen Ort zugehörig zu begreifen, die sich nicht am selben physikalischen oder geographischen Ort befinden.“

Ob nun gechattet oder telefoniert wird oder E-Mails verfasst werden, spielt in diesem Zusammenhang kaum eine Rolle. Zudem wird die klare Trennung von Beruf und Alltag aufgeweicht. Die ständige Erreichbarkeit bezieht sich nicht nur auf Freunde und Familie, sondern auch auf die Kollegen und den Vorgesetzten. Durch die mobilen Endgeräte wird nicht nur die körperliche Präsenz überflüssig, auch die raum-zeitliche Fixierung wird aufgehoben. So kann man während der Kommunikation reisen und sich fortbewegen. Dadurch ist es möglich, dem Zwang wachsender räumlicher und sozialer Mobilität (Berufspendler, Globalisierung etc.) entgegen zu wirken und durch die mögliche Kommunikation teilweise zu kompensieren.

Die ständige Erreichbarkeit hat auch Nachteile. Diese wären „verstärkte Kontroll- und Überwachungsmöglichkeiten in sozialen Beziehungen, fehlende Rückzugsmöglichkei-

⁵⁴ Ebd. S.3

⁵⁵ Ebd. S.6

⁵⁶ Merowitz 1995

ten, Legitimationsdruck bei Nichterreichbarkeit und so weiter.“⁵⁷ Diese Folgen gelten auch für die Kommunikation in sozialen Netzwerken, welche durch das moderne Mobiltelefon nicht weiter an den Computer gebunden sind.

Bei einem Festnetztelefonat lassen sich die Gesprächspartner leicht lokalisieren und deren Verortung leicht in die kommunikative Situation einbeziehen. Dasselbe gilt auch für die computerbasierte Kommunikation mit einem relativ unbeweglichen Desktop-PC. Durch das Handy und andere mobile Endgeräte geht diese Vorstellung verloren – der Gesprächspartner kann sich überall befinden. Einen Unterschied hierzu stellt die Videotelefonie dar, da man den Gesprächspartner aufgrund des Bildhintergrundes oft im Kontext einer räumlichen Situation sieht. Wenn diese bekannt ist, kann man den Aufenthaltsort so definieren. In diesem Zusammenhang ist zu beachten, dass das Endgerät in vielen Fällen selbst portabel ist. Der räumliche Kontext muss sich also, je nach Flexibilität des Gesprächspartners jedes Mal aufs Neue erschlossen werden und kann nicht als selbstverständlich hingenommen werden. Durch die mobilen Formen der Kommunikation verlieren Kommunikationssituationen ihre raum-zeitliche Einheit und werden auf abstrakter Ebene neu kombiniert.⁵⁸

⁵⁷ Burkart, Günther: „Das Mobiltelefon und die Veränderung der Kommunikation im sozialen Raum“ 2000, S.12

⁵⁸ Ebd. S.14

3 Das Unterhaltungsformat Sitcom

3.1 Serien und Sitcoms - eine Abgrenzung

Die Sitcom ist eine Unterkategorie der Fernsehserie. Diese wird laut Wikipedia folgendermaßen definiert:

*„Eine **Fernsehserie** ist eine Abfolge filmischer Einheiten, die in jeweils spezifischer Weise miteinander verbunden sind. Diese Verbindung kann sowohl inhaltlich wie auch formal hergestellt werden, neben festen Figuren, Schauplätzen, Themen oder einer Kontinuität der Handlung, sind es üblicherweise vor allem ein fester Sendeplatz und die Regelmäßigkeit der Ausstrahlung, die eine Serie charakterisieren.“*⁵⁹

Die Online Enzyklopädie unterscheidet weiterhin in zahlreiche Unterkategorien wie Abenteurserien, Telenovelas, Doku-Soaps oder Sitcoms. Eine Sitcom weist jedes Merkmal einer Serie auf, lediglich inhaltlich unterscheidet sie sich von anderen Genres. Das „American Heritage Dictionary“ definiert Sitcoms „as a humorous television series having a regular cast of characters“⁶⁰. Hierbei ist die Unterscheidung zu anderen Serien allerdings zu gering. Eine bessere Erklärung liefert die „Encyclopaedia Britannica“:

*„Radio or television comedy series that involves a continuing cast of characters in a succession of episodes. Often the characters are markedly different types thrown together by circumstance and occupying a shared environment such as an apartment, building or workplace. Typically half an hour in length and either taped in front of a studio audience or employing canned applause, they are marked by verbal sparring and rapidly resolved conflict.“*⁶¹

Eine Sitcom ist also eine Serie mit komödiantischem Charakter, bei welcher die meisten Witze auf Situationskomik beruhen. Die Bezeichnung „Sitcom“ ist demnach eine Abkürzung für „situation comedy“.

⁵⁹ http://de.wikipedia.org/wiki/Fernsehserie#cite_note-jens-0 25.05.2012

⁶⁰ Savorelli, Antonio: Beyond Sitcom 2010, S.21

⁶¹ Ebd. S.21

Der Aspekt „shared environment“ soll an dieser Stelle betont werden. Oft werden nur wenige Orte genutzt, an denen die Protagonisten interagieren, das Setting wiederholt sich. Die Handlung einer Sitcom findet bis auf wenige Ausnahmen immer an denselben Orten statt. Dieser Umstand ist nicht nur allein der Beachtung geringer Produktionskosten geschuldet, er ist auch für das Darstellen und Erzählen des Plots bedeutsam.

3.2 Die Struktur der Sitcom

Erzählstrukturen von Sitcoms lassen sich in dramatische und technische Strukturen unterscheiden. Die dramatische Struktur geht dabei auf den dreiaktigen Aufbau von Komödien und Tragödien zurück, welche bereits im alten Griechenland ihre Verwendung fand. Der dreiteilige Aufbau umfasst, vereinfacht gesagt, eine Einteilung der Geschichte in Anfang, Mitte und Ende. Es geht im Grunde darum, den Protagonisten am Anfang in eine schwierige Situation zu bringen beziehungsweise ihm ein klar definiertes Ziel vor Augen zu setzen. Im mittleren Teil muss sich der Protagonist mit den widrigen Umständen der Situation auseinander setzen und verschiedene Probleme lösen. Am Ende wird die Geschichte aufgelöst und der Protagonist hatte entweder Erfolg oder Misserfolg.

Der Anfang beruht meist auf dem Umstand, dass eine der Personen dazu gezwungen ist, sich entschließt oder aus irgendeinem anderen Grund zum Handeln gebracht wird. Bei einer Sitcom muss der Einstieg in den Plot meist schnell oder zumindest witzig erfolgen, da immer mit einem schnellen Umschalten der Zuschauer gerechnet werden muss und die gewöhnliche Dauer von maximal einer halben Stunde wenig Zeit für lange Einstiege lässt. Daher ist es empfehlenswert, schnell zum eigentlichen Problem der Protagonisten vorzudringen. Dieses Problem sollte sich im Laufe der Zeit steigern. Neue Eskalationsstufen bedeuten meistens auch eine gleich bleibende beziehungsweise erhöhte Spannung.

Je nachdem, wie die Sitcom angelegt ist, ist das Ende mehr oder weniger vorhersehbar. In den meisten Sitcoms wird auf eine möglichst geschickte Art der Urzustand wieder herbeigeführt. Dies ermöglicht eine problemlose Ausstrahlung einzelner unzusammenhängender Episoden, die andernfalls beim Zuschauer zu Verständnisproblemen führen würden. Bei anderen Serien wird die charakterliche Entwicklung konsequent vorangetrieben, aber weitestgehend auf besonders tragische Momente verzichtet.

Die technische Struktur einer Sitcom teilt eine Folge meist in zwei Teile, um eine Trennung für eine Werbeeinblendung zu ermöglichen. Die einzelnen Teile wiederum beste-

hen in den meisten Fällen aus drei bis vier Szenen, wobei diese Anzahl je nach Format variieren kann.⁶²

Viele Folgen werden durch einen Teaser eingeleitet und in einzelnen Formaten ist es üblich, eine Folge mit einem „Tag“, also einer kurzen Schlusszene, zu beenden.

Zu beachten ist, dass der Mittelteil durch die technische Struktur bedingt geteilt werden muss. Hier wird Wert darauf gelegt, dass der Zuschauer auch nach der Werbung wieder einschalten soll, dementsprechend sollte an einer spannenden Stelle unterbrochen werden.

Neben der Haupthandlung wird oft ein so genannter Subplot (auch: B-Plot) etabliert, eine kleinere Geschichte, die parallel zur Haupthandlung entwickelt wird. Subplots bieten Abwechslung oder können zeitliche Abläufe darstellen.

3.3 Die Kommunikation in der Sitcom

Die Handlung von Serien und insbesondere Sitcoms wird vor allem durch die Interaktion der Protagonisten transportiert. Anders als bei aufwändigen Filmproduktionen beschränken sich Serien meist auf wenige Orte, an denen die Handlung stattfindet. Dieser Umstand ist vor allem in niedrigen Produktionskosten begründet. Diese bedingen auch, dass ein Großteil der Handlung in Form von Dialogen transportiert wird.

Wenn eine Serie die Gegenwart darstellen soll, sollte sie einerseits aktuelle Geschehnisse aufgreifen und andererseits das Alltagsleben der Protagonisten realistisch wiedergeben. Aus dem heutigen Alltag sind Neue Medien und Mobiltelefon nicht mehr wegzudenken. Diese Errungenschaften beeinflussen die Kommunikation, wie in den vorangegangenen Kapiteln dargelegt, auf verschiedenste Art und Weise maßgeblich. Der direkte Dialog wird durch Zuhilfenahme eines technischen Hilfsmittels, sei es das Handy oder der Computer, ergänzt.

Dem Zuschauer würden wichtige Informationen entgehen, wenn er, wie beim Telefonieren, nur einen Kommunizierenden sehen und verstehen könnte und sich den Inhalt

⁶² Jürgen Wolff mit L.P. Ferrante: Sitcom – Ein Handbuch für Autoren, 2010 S.38

der Konversation aus dem Kontext erschließen müsste. Die Einbeziehung der Neuen Medien erscheint daher auf den ersten Blick schwierig.

Der Serienautor steht vor der Herausforderung, bei der visuellen Darstellung einer solchen Kommunikation diese ansprechend zu gestalten. Wenn er die Sitcom aktuell halten möchte, muss es ihm gelingen, die Neuen Medien in geeigneter Form zu integrieren. Nun spielt sich die Kommunikation mittels dieser wie bereits beschrieben oft vor einem Bildschirm oder an einem mobilen Endgerät ab und kann verschiedenste Formen aufweisen. Das Einbeziehen dieser Kommunikationsformen könnte also im Widerspruch zu der direkten Interaktion, also einem Dialog der Protagonisten stehen. Aus diesen Beobachtungen kann man nun die These ableiten:

„Die Neuen Medien lassen sich, wenn sie glaubhaft und realistisch dargestellt werden sollen, nur zu Lasten der direkten Interaktion der Protagonisten in eine Sitcom einbinden.“

Durch die Integration könnten sich auch Vorteile ergeben. So erscheint zum Beispiel die Videotelefonie als besonders geeignet, Personen nicht umständlich einführen zu müssen, sondern sie einfach „sichtbar“ zu machen. Es bedarf keiner Erklärung warum und wie der Protagonist an den Handlungsort gelangt ist. Dies spart unter Umständen wertvolle Zeit beim Erzählen eines Plots ohne auf den Input dieses Charakters verzichten zu müssen. Zudem ergibt sich die Möglichkeit, Charaktereigenschaften von Darstellern herauszuarbeiten und sie als besonders technikaffin zu definieren. Außerdem können die Neuen Medien selbst als Thema gelten. Daraus ergibt sich die These:

„In einer in der Gegenwart spielenden Sitcom, deren Großteil der Protagonisten besonders technikaffin ist, sorgt die Einbeziehung der Neuen Medien für eine lebensechte Darstellung und bereichert den Plot.“

Das bereits erwähnte „shared environment“ spielt bei der Kommunikation in der Sitcom eine wichtige Rolle. Ein zentraler Dreh- und Angel-Punkt einer Sitcom, welche nicht am Arbeitsplatz der Protagonisten spielt, ist die Couch. Auf ihr und um sie herum können sich die handelnden Charaktere einfinden, und es sind nur wenige Kameraeinstellungen vonnöten um die Situation darzustellen. Meist besuchen sich die Protagonisten gegenseitig, bzw. treffen sich an bestimmten Orten.

Im Falle von „The Big Bang Theory“ wäre das auffallendste Beispiel die Wohnung von Leonard und Sheldon, in deren Wohnzimmer (in welchem sich auch die Eingangstür befindet), die bereits erwähnte Couch Platz findet.



Abbildung 9: Die Couch in Sheldon und Leonards Wohnung: Dreh- und Angelpunkt bei "The Big Bang Theory"⁶³

Dieser wird sogar ein Subplot in der S16F02 gewidmet. Andere Orte an denen die Handlung stattfindet, sind die Kantine der Wissenschaftler, Pennys Wohnung, das Treppenhaus und der Comicbuchladen. Alle diese Orte verbinden die Protagonisten und ermöglichen eine direkte Konversation. Damit unterscheidet sich der Grundaufbau der Sitcom nicht von anderen, vergleichbaren Formaten, in welchen die Protagonisten vergleichbare Plätze aufsuchen um zu interagieren.

Ein weiteres auffälliges Merkmal ist, dass sich die Wohnungs- oder Haustür in unmittelbarer Nähe zum zentralen Element des Sofas befindet. Dies vereinfacht das Betreten der Szene durch neue Charaktere. Der Weg eines schon anwesenden Charakters bis zur Haustür und das Setting der Wohnungs- oder Haustür selbst können hierdurch eingespart werden. Neue Charakter betreten unmittelbar die schon vorhandene Situation ohne umständlich „abgeholt“ werden zu müssen. Am Beispiel von „The Big Bang Theory“ ist außerdem zu sehen (wie häufig auch in diversen anderen Sitcoms), dass Hauptcharakter wie Penny, Howard und Raj, die allerdings selbst nicht in der Wohnung der Haupthandlung wohnen, diese ohne Nutzen eines Schlüssels oder gängigen Verhaltens wie Klopfen oder Klingeln betreten.

⁶³ Quelle: big-bang-forum.de http://h9.abload.de/img/1576x1024_bigbangtheor8ga3.jpg über Google-Bildersuche 02.06.2012

4 „The Big Bang Theory“ – Eine Sitcom am Puls der Zeit

4.1 Allgemeine Informationen zum Format

„The Big Bang Theory“ (TBBT) ist eine US-amerikanische Sitcom. Sie wird seit dem 24. September 2007 auf dem US-Fernsehsender CBS ausgestrahlt.⁶⁴ Das Format wird von Warner Bros. Television und Chuck Lorre Productions produziert. Nach jetzigem Kenntnisstand wird es voraussichtlich 7 Staffeln geben. Zur Zeit wird die fünfte Staffel ausgestrahlt, welche in der amerikanischen Primetime für eine Rekordquote sorgt.⁶⁵

Auch in Deutschland läuft das Format seit Juli 2009⁶⁶ (nachdem die erste Folge mit mäßigen Quoten startete) stabil und erfolgreich auf dem privaten Fernsehsender ProSieben.⁶⁷

Die Sitcom wird in über 50 Ländern ausgestrahlt und gilt laut der Nielsen Company als erfolgreichste Serie für die 18-bis 45-Jährigen die in den Jahren 2007 und 2008 gestartet wurde.⁶⁸ Den Erfolg hat die Serie unter anderem ihrem Regisseur, Drehbuchautor und Produzenten Chuck Lorre zu verdanken. Dieser erfand bereits die Erfolgsformate „Cybill“, „Dharma und Greg“ und „Two and a Half Men“. ⁶⁹ Nach einem quotenschwachen Pilotfilm wurden die komplette Story und das Setting noch einmal überarbeitet.⁷⁰

Andrew Zimmermann, ein studierter Physiker, der das Buch „String Theory for Dummies“ geschrieben hat, bescheinigt der Serie wissenschaftliche Korrektheit. Laut seiner Aussage verstehe man die Witze auch ohne tiefe Kenntnisse der Naturwissenschaften – aber wenn diese vorhanden seien, hebe es den Humor auf eine andere Ebene.⁷¹ Die wissenschaftliche Korrektheit der Sitcom wird durch den Physikprofessor

⁶⁴ http://de.wikipedia.org/wiki/The_Big_Bang_Theory 24.05.2012

⁶⁵ <http://www.quotenmeter.de/cms/?p1=n&p2=55440&p3=> 26.05.2012

⁶⁶ http://de.wikipedia.org/wiki/The_Big_Bang_Theory 26.05.2012

⁶⁷ <http://www.quotenmeter.de/cms/?p1=n&p2=54982&p3=> 25.05.2012

⁶⁸ http://de.wikipedia.org/wiki/The_Big_Bang_Theory#cite_ref-wsj_13-1 26.05.2012

⁶⁹ <http://www.sueddeutsche.de/medien/lieblingsserie-the-big-bang-theory-ein-herz-fuer-nerds-1.981477> 26.05.2012

⁷⁰ <http://www.serienjunkies.de/news/the-big-27233.html> 26.05.2012

⁷¹ <http://physics.about.com/b/2008/01/13/the-big-bang-theory-the-television-show.htm> 26.05.2012

David Saltzberg überprüft.⁷² Auf dem Blog „<http://thebigblogtheory.wordpress.com/>“ kann man sämtliche wissenschaftlichen Theorien nachlesen, welche in dem Format angesprochen werden.

4.2 Der Inhalt

Die Grundidee des Formates ist der Konflikt zwischen zwei verschiedenen Welten, die der Wissenschaft und Computerfreaks, verkörpert von vier Naturwissenschaftlern, und die des Alltäglichen und der Popkultur, dargestellt von der schönen Kellnerin Penny.

Die vier Forscher bestätigen die gängigen Vorurteile über „Nerds“ und stark rational denkende Intellektuelle, welche sich in einer von Zahlen und Fakten dominierten Welt heimisch fühlen. Zudem haben alle eine starke Affinität zu Computerspielen, Fantasy, Science-Fiction, Comics und anderen Randgebieten der Popkultur. Dieser Interessenskosmos macht es ihnen nicht leicht, im normalen zwischenmenschlichen Alltag zu interagieren und sich in sozialen Situationen zurechtzufinden bzw. sich eloquent zu behaupten.

Die zwei Physiker Dr. Sheldon Cooper (Jim Parsons) und Dr. Leonard Hofstadter (Johnny Galecki) leben in einer Wohngemeinschaft. Zwar sind sie wissenschaftliche Genies, allerdings in unterschiedlich starker Ausprägung sozial inkompetent.

⁷² <http://www.symmetrymagazine.org/cms/?pid=1000595> 23.05.2012



Abbildung 10: "The Big Bang Theory" v.l.r. Howard, Sheldon, Leonard, Penny und Raj⁷³

Während Leonard lediglich überdurchschnittlich intelligent ist und als Experimental-Physiker arbeitet, ist Sheldon zwangsneurotisch veranlagt und trägt mit einem IQ von 187 geniehafte Züge. Der theoretische Physiker wird allerdings nicht müde, dies auch zu betonen und hält sich für die nächste Stufe der Evolution. Seine soziale Inkompetenz ist dabei so hoch ausgeprägt, dass er viele Symptome des Asperger⁷⁴ Syndroms aufweist.

Der handlungstragende Konflikt beginnt bereits in der ersten Folge, als eine hübsche Blondine namens Penny (Kaley Cuoco) in der Wohnung gegenüber einzieht und die beiden Physiker mit ihr in Interaktion treten. Penny ist eine erfolglose Schauspielerin,

⁷³ Quelle: fanpop.com <http://images2.fanpop.com/image/photos/12600000/The-Big-Bang-Theory-the-big-bang-theory-12699716-1280-1024.jpg> 02.06.2012

⁷⁴ <http://www.asperger-online.de/asperger.html> 01.07.2012 Das Asperger Syndrom bezeichnet eine Form des Autismus, welche sich in gestörten Sozialverhalten äußert, wobei der Betroffene Schwierigkeiten im Umgang mit seinen Mitmenschen aufweist, aber ansonsten kaum beeinträchtigt ist.

welche in der „Cheesecake Factory“ als Kellnerin jobbt, um sich ihren Lebensunterhalt zu finanzieren. Ihre Interessengebiete sind das Boulevard, Mode und attraktive Männer.

Weitere Hauptcharaktere sind Dr. Rajesh „Raj“ Koothrappali⁷⁵ (Kunal Nayyar) und Howard Wolowitz (Simon Helberg), welche die einzigen richtigen Freunde von Sheldon und Leonard sind. Raj ist Astrophysiker indischer Herkunft, welcher an selektivem Mutismus leidet und daher nicht, bzw. nur alkoholisiert, mit Frauen sprechen kann. Howard hat einen Master in Ingenieurwesen und besitzt als einziger der vier keinen Dokortitel. Er mimt den Frauenhelden, aber seine Erfolgsquote spricht gegen ihn. Außerdem lebt er mit 27 immer noch bei seiner Mutter.

Durch die Mischung „unerreichbare, schöne Frau“ und „Außenseiter“ kommen die verschiedenen Konfliktpotentiale des Spannungsfeldes „Liebesbeziehungen zwischen Mann und Frau“ und die unterschiedlichen Charaktereigenschaften der Figuren gut zum Tragen. Der am wenigsten weltfremde Leonard verliebt sich schnell in Penny und auch die anderen interagieren im Laufe der ersten fünf Staffeln mit passenden Partnerinnen.

Beide Welten lassen sich zwar aufeinander ein und nähern sich im Laufe der Zeit an, geraten aber immer wieder in Situationen, in welchen die unterschiedlichen Lebens- und Denkweisen aufeinanderprallen. So ziehen die Wissenschaftler beispielsweise Analogien aus naturwissenschaftlichen Phänomenen oder aus Comicgeschichten heran, um sich Situationen aus dem Alltag erschließen zu können. Das „Nerdtum“ wird in der Serie zelebriert anstatt als lächerlich dargestellt zu werden. So entwickelt der Zuschauer im Laufe der Zeit eine Beziehung zu den Darstellern und kann sich je nach persönlicher Interessenlage mit deren Gedankenwelt identifizieren.

Im Laufe der Staffeln treten immer wieder und in manchen Fällen auch für längere Zeit weitere Rollen auf. Besondere Erwähnung gilt hier den zukünftigen Partnerinnen der Nerds, Priya (Aarti Mann), Bernadette (Melissa Rauch) und Amy (Mayim Bialik). Priya ist die Schwester von Raj, welche im Laufe der Zeit mit Leonard eine Beziehung eingeht, Bernadette ist eine Kollegin von Penny, welche Howard erobert und Amy ist eine Neurobiologin welche Sheldon im Internet kennenlernt. Die Figuren bereichern den Plot ab Staffel vier und erweitern das Themenspektrum vermehrt um verschiedene Beziehungsproblematiken.

⁷⁵ Im Folgenden nur noch „Raj“ genannt, da die Figur auch in der Sitcom nur so angesprochen wird

Im weiteren Verlauf der Arbeit wird als Synonym für die Wissenschaftler unter anderem der Begriff „Nerd“ verwendet werden. Dieser Ausdruck ist eine selbstironische Eigenbezeichnung von computeraffinen, meist überdurchschnittlich intelligenten und oft zurückgezogenen Personen verwendet, und bezeichnet einen gesellschaftlichen Stereotyp für diese Art von Personen.⁷⁶

4.3 Die besondere Eignung

Die Besondere Eignung dieser Sitcom für das vorliegende Thema begründet sich in der Charakterisierung der Protagonisten. Diese sind sehr technikaffin und lassen sich hoher Wahrscheinlichkeit zu der Gruppe der „early adopter“ zählen. Early Adopter sind Personen, welche neue technische Errungenschaften schnell adaptieren und keinerlei Berührungsängste mit neuen Technologien haben.⁷⁷ Um diese Charaktereigenschaft plausibel darzustellen, ist es nötig, dass die Nutzung neuer Kommunikationsformen und der Neuen Medien in das Geschehen integriert wird. Durch diesen Umstand definiert sich auch die Zuschauerschaft der Serie. Auf dem Internetportal big-bang-forum.de findet sich hierzu folgende Aussage:

„TBBT hat sich zur Stimme aller Geeks⁷⁸ weltweit entwickelt. Reaktionen auf Foren-Seiten und Comic-Cons (Convention) weltweit unterstreichen dies. Nach anfänglichen Kontroversen über die wissenschaftliche Korrektheit der Inhalte ist die Qualität der wissenschaftlichen Bezüge in der Serie bemerkenswert. Ein Grund dafür ist die Beratung durch David Saltzberg, einem Physiker von der University of California, Los Angeles.“⁷⁹

⁷⁶ <http://de.wikipedia.org/wiki/Nerd> 28.06.2012

⁷⁷ http://de.wikipedia.org/wiki/Early_Adopter 29.06.2012

⁷⁸ Ein „Geek“ ist vergleichbar mit einem „Nerd“, und bezeichnet in der Regel eine Person mit großem Interesse an fiktionalen und wissenschaftlichen Themen. Diese Personen werden in diesem Zusammenhang von ihren Mitmenschen oft als merkwürdig wahrgenommen.

⁷⁹ <http://www.big-bang-forum.de/articles.php?article=20> 15.06.2012 15:13

5 Beispiele für die Integration der Neuen Medien

5.1 Informations-Technologie und Technikaffinität im Allgemeinen

Im Folgenden untersucht der Autor anhand von Beispielen, ob und wie die bereits in Kapitel 2 definierten Neuen Medien in der Serie „The Big Bang Theory“ einbezogen werden. Anschließend erfolgt eine Betrachtung ob die Thesen bestätigt oder widerlegt werden. Die einzelnen Folgen werden mit „S??F??“ bezeichnet, wobei S für die Staffel und F für die Nummer der Folge steht.

Vier der fünf Protagonisten sind sehr technikversiert. Diese Tatsache wirkt sich zwangsläufig auf ihren Alltag aus. Die angesprochenen Themen sind technisch interessierten Personen vertraut und können so die Grundlage für komische Situationen bilden.

Im Folgenden werden einige Beispiele näher besprochen. Bei den angesprochenen Themen handelt es sich nicht zwangsläufig nur um Errungenschaften der Neuen Medien, vielmehr soll die generelle technische Affinität der Figuren dargestellt werden.

Einen Dauerstreit gibt es zwischen den Nachbarn, da Penny das W-Lan über Sheldon und Leonard bezieht, womit Sheldon nicht einverstanden ist. So kommt Penny in S5F11 zu Beginn in die Wohnung der beiden Physiker und fragt mit dem Laptop in der Hand „Hey, hat Sheldon schon wieder das W-Lan Passwort geändert?“ Worauf Leonard sagt „Ja, in: ‚Pennyisstschonunseressendakannsiefürwlanseiberzahlen‘. Ohne Leerzeichen.“

Die Verbreitung von W-Lan in Haushalten hat stark zugenommen, gerade bei der Benutzung eines Laptops ist diese Art des Netzwerks am praktischsten. Netzwerkzugänge und W-Lan Passwörter sind also ein bekanntes Phänomen und dienen in diesem Fall als Einstiegsgag der Episode. Dadurch, dass der Umstand, dass Penny nicht ihr eigenes W-Lan nutzt und Sheldon das Passwort ändert, immer wieder auftritt und auch immer wieder geändert werden kann, ergibt sich aus dieser Situation immer wieder neues Konfliktpotential, welches die Drehbuchautoren auch gerne aufgreifen. So ändert Sheldon das Passwort regelmäßig in einen Satz, der Penny indirekt dazu auffordert, ihr Verhalten zu überdenken. Dennoch wird ihr das Passwort regelmäßig auf

Nachfrage mitgeteilt, was die Passwortänderung an sich sinnfrei erscheinen lässt. Mit dem Verhalten versucht Sheldon, eine Verhaltensänderung bei Penny herbeizuführen. Dieser Umstand liefert so häufig eine Grundlage für ein Gespräch, da Penny gezwungen ist, zu den Nerds zu gehen und sich nach dem neuen Passwort zu erkundigen und fungiert zudem durch sein Konfliktpotential und die Wiederholung als Running Gag⁸⁰.

Die Wissenschaftler sind vielseitig begabt, was das Spektrum der darstellbaren Themen erweitert. So experimentieren sie mit Robotern oder entwickeln andere Gerätschaften, wobei sie bei der Konstruktion ihr Know-How unter Beweis stellen. Zudem sind sie in der Lage, sich in Regierungsrechner und andere Hochsicherheitssysteme zu hacken. Von dieser Fähigkeit machen sie, wenn nötig, Gebrauch. Dass solch ein Verhalten allerdings nicht immer unbemerkt bleibt oder auch schief gehen kann, erfahren die Protagonisten am eigenen Leib. So klinkt sich Sheldon in S4F18 in einen Supercomputer, um mit Hilfe von dessen Rechenleistung einen Kartentrick zu ergründen, den Howard ihm gezeigt hat. Im Laufe der Folge beschließt er, Uran zu bestellen, da ihm keine andere Lösung für das Problem einfällt, worauf seine Mutter informiert wird und er sich rechtfertigen muss. Auf die Idee, dass Howard ihn lediglich hereinlegen könnte, kommt er nicht.

Das Verhalten der Figur Sheldons ergibt sich aus der Charakterisierung seiner Persönlichkeit. Er kann es nicht auf sich sitzen lassen, dass er - das brillante Genie - einen einfachen Kartentrick nicht durchschaut. Sein Ehrgeiz geht so weit, dass er wie bereits erwähnt, sämtliche Register seines Könnens zieht und sogar seine persönliche Regeltreue, die sonst sein Verhalten dominiert, ignoriert, um sein Ziel zu erreichen. Sein Problemlösungsansatz ist für den Zuschauer der Serie als überkompliziert nachzuvollziehen und unterstreicht damit seine extremen Persönlichkeitsmerkmale, da er extreme Mittel zu einem einfachen, an sich belanglosem Zweck einsetzt.

In der bildlichen Darstellung und Integration wird der Umstand, ihn nur vor einem Notebook sitzen zu sehen, dadurch aufgelöst, dass Leonard ihm über die Schulter schaut und auf seine Handlung anspricht. So wird dem Publikum erklärt, was gerade vor sich geht. Die Integration von komplexen technischen Vorgängen findet also in diesem Fall auf der Handlungsebene statt, dient zur Definierung des Charakters und als komischer Moment und wird durch „klassische“ Kommunikation erklärt.

⁸⁰ Ein running Gag ist ein Witz, welcher oft in abgewandelter Form wiederholt wird, aber jedes Mal wieder funktioniert

In anderen Folgen handelt Howard ähnlich und steuert so ein Mondmobil fern, um eine Frau zu beeindrucken oder knackt diverse andere Systeme. Sein Antrieb ist ein anderer als der von Sheldon, da Howard seine Fähigkeiten in diesen Fällen einsetzt, um das andere Geschlecht zu beeindrucken. Auch in diesem Falle gelten die gerade ausgeführten Merkmale. Für ein eher alltägliches Problem nutzt der Protagonist ein breites Spektrum an technischem Know-How, welches dem Laien vorbehalten ist. Aus dieser Überreaktion mit verschiedenen Handlungsantrieben entsteht die Pointe und sie definiert die jeweilige Figur.

Ein weiteres Beispiel für diese Art der für einen Durchschnittsnutzer übertriebenen Techniknutzung findet sich in S4F24. Raj möchte übergangsweise bei Sheldon einziehen. Sheldon erklärt ihm, welche Pflichten Raj als zeitlich begrenzter Mitbewohner hat und erklärt ihm wo er eine Liste mit Gerichten findet, die er täglich besorgen soll. Dazu soll Raj verschiedene Unterlagen unterzeichnen. Auch an dieser Stelle wird Sheldons zwanghafte Persönlichkeit und Unfähigkeit, ein normales zwischenmenschliches Verhältnis aufzubauen, dargestellt und sorgt für die Komik. Die an und für sich bereits überzeichnete Verhaltensweise wird durch Bezugnahme der Technikaffinität verstärkt, als Sheldon erwähnt, wo Raj die bereits erwähnte Liste mit Gerichten findet. Dazu soll Raj in den Anhang des umfangreichen Vertragswerkes schauen - oder auf Sheldons FTP-Server. Sheldon scheint die Unpersönlichkeit der Situation bewusst zu sein, denn er weist Raj daraufhin, dass er, falls dieser „auf eine menschliche Note Wert legt“, immer dienstags einen Live-Web-Chat, den „Wohnungstalk“, veranstaltet. Hier steht Sheldons Onlinepassion wieder einmal im Widerspruch zu normalem zwischenmenschlichem Verhalten. Er hält es für angemessener, einen Video-Chat an einem festen Termin zu veranstalten, anstatt sich einfach mit seinem Mitbewohner in einem normalen Gespräch zu verständigen. In diesem Gag werden wieder die Überorganisation, mangelnde Empathie und starke technische Orientierung der Figur Sheldons gezeichnet. Auffallend ist, dass Raj lediglich leicht überrascht wirkt, aber sich durchaus auf die Situation einlässt.

Die Situation, in welcher Raj instruiert wird, findet in der Kantine des gemeinsamen Arbeitsplatzes der Wissenschaftler statt. Diese Art der direkten Interaktion entspricht der normalen Kommunikation innerhalb einer Sitcom, lediglich worüber kommuniziert wird ist speziell an die Entwicklung moderner Kommunikationsformen angepasst. Die Situation an sich ist aber dennoch nicht unreal sondern glaubwürdig dargestellt.

Solche Situationen und Kommentare in welchen Neue Medien erwähnt werden, werden oft eingesetzt. Ein weiteres Beispiel unter vielen findet sich in S3F3. Sheldon erwähnt, dass sein Ernährungsplan als iCal vor liegt, eine Anwendung von Apple zur

Verwaltung von Terminen.⁸¹ Er erwähnt, dass es möglich ist, sich den Plan per Handy downzuladen, und drückt sein Unverständnis aus, dass das seitens seiner Freunde noch nicht geschehen ist. Der Bezug auf solche modernen Entwicklungen des Web 2.0 unterstreicht die Aktualität der Sitcom.

In diese Kategorie fällt auch eine Szene in S5F11. Leonard kommt nachts in das Wohnzimmer und Sheldon sitzt vor seinem Laptop, auf die Frage warum er so spät noch wach sei, antwortet dieser: „Nobelpreisverleihungszeremonie, Live-Stream, direkt aus Stockholm.“ Live-Streams von Veranstaltungen oder dem Fernsehprogramm sind bereits etablierte Distributionskanäle wie in Teil 2.2.8. beschrieben. Insofern ist es notwendig auch diese einseitige Form der Kommunikation abzubilden. Zu beachten bei der Darstellung ist, dass der Rezipient über ein onlinefähiges technisches Hilfsmittel den Stream empfängt, in diesem Fall der Laptop. Im Unterschied dazu hätte in älteren Sitcoms der Protagonist vor dem Fernseher gesessen. Aus dem Live-Stream würde eine Live-Übertragung. Einzig die Modernität des Mediums unterscheidet hier die Situation.

Sheldons feste Verwurzelung in den Onlinemedien zeigt sich auch in S4F5, als er versucht, sich von seiner Freundin Amy abzukapseln. Er soll Amys Mutter vorgestellt werden, möchte das aber nicht. Um Amy zu entkommen, entfernt er seinen „digitalen Fingerabdruck“ aus dem Internet. Nachdem er Leonard erklärt hat, dass er ihr eine Notiz zur Beendigung ihrer Beziehung geschickt habe und sowohl E-Mail Adresse, als auch Handynummer geändert hat, zeigt er ihm auch stolz eine entfernte Hausnummer. Das soll Amy davon abhalten seine Wohnung wieder zu finden, was es natürlich nicht tut. Sheldon unterschätzt die banale Fähigkeit Amys, seine Wohnung, die sie bereits besucht hat, ohne Hausnummer oder digitale Hinweise wiederzufinden. Auch in dieser Szene wird dargestellt, wie sehr Sheldon in der Online-Welt verankert ist. Dabei versucht er, Parallelen zum analogen Leben herzustellen, indem er die Hausnummer entfernt. Aus diesem an und für sich schon, aufgrund seiner Überzeichnung, witzigen Verhalten wird die Pointe noch weitergesponnen, als sein Mitbewohner Leonard ihn darauf anspricht, wie denn der Postbote weiterhin die Post zustellen soll. Sheldon gibt an, diesem bereits die Situation dargelegt zu haben, worauf der Postbote überraschend verständnisvoll mit „die Hühner sind verrückt“ reagiert habe.

Hier zeigt sich, dass die Thematisierung der Neuen Medien über die alleinige Nutzung derselben hinausgeht. So werden auch Schlagwörter aus aktuellen Debatten ange-

⁸¹ http://support.apple.com/kb/HT2513?viewlocale=de_DE&locale=de_DE 02.07.2012

sprochen, wie in diesem Fall der digitale Fingerabdruck. Das auch hier die klaffende Lücke aus digitaler und analoger Welt dargestellt wird, entspricht dem Konzept der Serie und wird in vielen Gags aufgegriffen.

Die visuelle Umsetzung findet wieder durch einen Dialog statt. Sheldon sitzt vor dem Computer, und Leonard, als sein Mitbewohner häufig anwesend, spricht ihn auf seine Tätigkeit an. Sheldons unsichtbare, digitale Handlungen werden durch den Dialog transportiert, einzig die entfernte Hausnummer wird bildlich dargestellt.

In S4F20 prüfen Sheldon und Amy die Memtheorie⁸², indem sie brisante Falschaussagen über ihr Privatleben in Umlauf bringen. Im abschließenden Gag erhält Leonard eine SMS von Penny, kurz nachdem Amy ein neues Gerücht ihr gegenüber in Umlauf gebracht hat. Die Verbreitung der Nachricht erfolgt so schnell, dass Leonard Amy noch auf der Treppe des Hauses erwischt und sie über die Neuigkeit befragt. Diese Szene ist ein Beispiel für die extreme Beschleunigung der Kommunikation, beziehungsweise thematisiert dieses Phänomen auf humorvolle Art und Weise.

5.2 Neue Mittel der Kommunikation

Oft werden in der Sitcom moderne Kommunikationsmittel und Informationsdistributionswege erwähnt. Gerade in diesem Bereich stellt sich die Frage, wie diese geschickt und zeitgemäß in die Handlung integriert und abgebildet werden können, da diese Art der Handlung in fast allen Fällen mit Hilfe eines Computers oder anderen technischen Gerätes erfolgt.

In S05F08 kann Sheldon seine Freundin nicht erreichen und klagt Leonard seine Lage mit folgenden Worten: „Ich versuche es mit E-Mail, Videochat, ich habe ihr getwittert, an ihre Facebook-Pinnwand gepostet, dazu gesimst, aber nichts...“ Sein Freund fragt ihn daraufhin: „Hast du auch schon versucht, sie anzurufen?“

⁸² Die Memtheorie wendet die Evolutionstheorie auf die Kultur an. Ein Mem ist eine kulturelle Informationseinheit (z.B. die Fähigkeit einen Origamischwan zu falten, Gesang eines Vogels und viele andere) welche sich durch Imitation weiterverbreitet. Die Memtheorie stammt von dem Evolutionsbiologen Richard Dawkins, welcher einen Vergleich zwischen Memen und Genen zieht.
<http://www.assoziations-blaster.de/info/Memtheorie.html> 28.06.2012

Dieser Dialog betont noch einmal Sheldons große Affinität zu neuen Kommunikationsformen, und Leonards Pragmatismus bezüglich zwischenmenschlichen Verhaltens. Die Szene kann stellvertretend als Symbol für den großen Stellenwert von Onlinemedien für Sheldon gewertet werden und sie vereint die oft daraus resultierenden überzeichneten Verhaltensweisen des Protagonisten, welche oft im Gegensatz zu den Erfahrungen seiner weniger onlineaffinen Mitmenschen stehen. Die Verhaltensweise des Wissenschaftlers legt zudem nahe, dass ihm realer zwischenmenschlicher Kontakt schlicht zuwider ist. Das äußert sich auch in Sheldons panischer Angst vor Viren und Bakterien anderer Menschen. In seinem speziellen Fall gehen also seine Vorliebe für die Onlinemedien und eigenartigen Verhaltensweisen konform und ergänzen sich.

5.3 Videotelefonie

Videotelefonie ist ein weit verbreitetes Kommunikationsmittel und sollte daher in einer aktuellen Produktion, die den Alltag von medienaffinen jungen Menschen abbildet, integriert werden. Im Folgenden wird untersucht, wie und zu welchem Zweck dieses Medium in die Handlung eingebunden wird. Das Medium wird sehr oft eingesetzt, um Gespräche, meist mit Nebenrollen abzubilden. In S05F01 fühlt sich Leonard unwohl, und Sheldon arrangiert ein Gespräch mit Leonards Mutter. Dieses wird per Online-Videotelefonie geführt. Der Vorteil für den Serienschaffenden und Autoren ist hierbei, die Mutter nicht erst aktiv anreisen zu lassen, sondern es wird, völlig ohne Szenenwechsel, ein Gespräch der beiden möglich. Die Dialogpartner können durch Gegenschnitte dargestellt werden.

Zudem muss das Erscheinen der Person nicht in die Handlung eingeflochten werden, sie kann am Dialog mit Mimik und Gestik teilhaben. Zwar ist der Bewegungsrahmen der Figur eingeschränkt, allerdings kann in einem Dialog je nach Situation auch nur die direkte sprachliche Interaktion am wichtigsten sein. Diese kann über ein Videotelefonat schnell und unkompliziert in die Handlung eingeflochten werden und dabei genauso interessant dargestellt werden wie ein Telefonat, bei dem nur ein Gesprächspartner zu sehen ist und beständig umgeschnitten wird. Aus produktionstechnischer Sicht liegt damit die Videotelefonie bei Betrachtung von Aufwand und Kosten zwischen einem einseitig dargestellten Telefonat, bei dem nur ein Akteur gebraucht wird und aus dessen Antworten man sich über den Kontext den Inhalt des Gespräches erschließt und der körperlichen Anwesenheit der Nebenrolle, etwa durch einen Besuch oder ähnliches.

Auch die Probleme, welche bei der Nutzung von Online-Videotelefonie entstehen, werden scherzhaft thematisiert. So startet S05F02 mit einem Dialog, bei dem Leonard

Sheldon darauf hinweist, dass seine Freundin Priya mit ihm über Skype, ein weit verbreitetes Video-Chat-Programm (siehe Kapitel 2.2.2), reden wird. Im Laufe der Folge beschließen Leonard und seine Freundin sich an virtuellem Sex zu versuchen. Dieser Versuch wird allerdings durch Leonards Internetverbindung unterbrochen. Sheldon hat im Nachbarzimmer das Problem mitgehört, und gibt Leonard Tipps, wie er den Fehler beheben könnte. Dabei bittet Sheldon Leonard ihm Bescheid zu geben, wenn er das Gespräch mit seiner Freundin beendet hat, da er versuche „einen Film über Netflix“ zu streamen.⁸³

Gegen Ende der Folge unternehmen Leonard und Priya noch einmal einen Versuch. Dieser scheitert auch wieder gründlich, da Leonard einfach drauf los redet, allerdings Priyas Eltern neben ihr sitzen, aber nicht im Bild sind. Hier ist die Grundlage der Gags, dass sich das Publikum selbst wieder erkennen kann, erst durch die mangelnde Qualität des Streams und später durch den Umstand, dass sich weitere Personen im Raum befinden können, der in den seltensten Fällen durch die Webcam komplett eingesehen werden kann.

Die Zielgruppe der Serie wird mit hoher Wahrscheinlichkeit bereits ähnliche Probleme mit einem solchen Programm erfahren haben. Dadurch, dass der Rezipient der Serie diese Erfahrung mit den Protagonisten teilt, entsteht hier der Witz, beziehungsweise macht diesen nachvollziehbar.

Auch in S4F5 hat Sheldon, um dem Rat seiner Freunde, mit Amy Zeit zu verbringen, zu folgen, seinen Laptop im Raum aufgestellt, durch welchen sie seit einer Weile am gemeinsamen WG-Leben teilhat. Leonard ist erst schockiert, da er sich der Tatsache beobachtet zu werden nicht bewusst war. Amy wird fortan in das Gespräch mit einbezogen. Hier stellt sich wieder der Vorteil der dargestellten Videotelefonie dar. Wie bereits erwähnt, muss das Erscheinen der Person nicht in die Handlung eingeflochten werden, sie kann am Dialog mit Mimik und Gestik teilhaben und der Aufwand ein solches Gespräch zu produzieren ist gering.

Ähnlich wird in S4F5 verfahren. Amy stellt Sheldon seiner Mutter vor. Das Gespräch der drei findet über einen Laptop statt. Die Mutter von Amy kann schnell und unkompliziert integriert werden, der Fokus liegt allein auf dem Inhalt des Gespräches.

⁸³ Netflix ist ein amerikanischer Dienst im Internet, welcher es ermöglicht, kostenpflichtig Filme und Serien zu streamen. Streaming bezeichnet eine Technik, bei welcher Daten, in diesem Falle Filme und Videos, angeschaut werden können, ohne die ganze Datei herunterzuladen.

Auch die Eltern von Raj und Priya werden, wenn auch ungleich öfter, per Videotelefonie in das Geschehen integriert. Beispielsweise trägt Raj in S01F08 den aufgeklappten Laptop mit einer bestehenden Bildtelefonverbindung in die WG Leonards, damit seine Eltern praktisch live vor Ort sein können. Sie sind leben in ihrem Heimatland Indien. Daher bietet sich die Einbindung mittels Video-Telefonie an. Die Komik bei diesen Integrationen beruht allerdings in den meisten Fällen auf dem anderen Kulturkreis, aus dem die beiden stammen. Ausnahmen bestätigen hier die Regel, wenn beispielsweise Penny mit Rajs Eltern allein gelassen ist, allerdings die Wohnung verlassen möchte und den Laptop, welche sie auf dem Arm trägt mit den Worten „ich stelle Sie mal hier hin“ abstellt. So kann man die Eltern von Raj und Priya oft in die Handlung einbeziehen, obwohl diese in Indien leben.

Howard ruft in Rajs Tagtraum per Videotelefonie über das Smartphone an. Er hatte einen Rollerunfall und bittet Raj, sich um seine Freundin zu kümmern. Somit können seine Unfallverletzungen dargestellt werden und der Situation gewisse morbide Komik verleihen. Hier werden zwei Aspekte der modernen Medien verknüpft. Die Mobilität von Smartphones und die Möglichkeit seinen Gesprächspartner zu sehen. Diese Lösung ist in dem Zusammenhang plausibler, da Howard im Krankenhaus liegt, und es unwahrscheinlich ist, dass er Zugang zu einem Laptop besitzt.

Die dargestellten Szenen haben beispielhaften Charakter. Tatsächlich wird die Videotelefonie an vielen weiteren Stellen in die Handlung eingebracht. Die Nutzung ist für die Protagonisten selbstverständlich.

5.4 Soziale Netzwerke / Facebook

Soziale Netzwerke haben mittlerweile einen festen Platz in der jungen, onlineaffinen Generation. Daher verwundert es nicht, dass auch diese einen Platz in der Serie finden. Bei diesen Diensten besteht bei der serientauglichen Darstellung das selbe Problem wie bei anderen computerbasierten Handlungen. Eigentlich spielen sich die Vorgänge nur auf einem Bildschirm ab. Da die Handlungen, die man in einem sozialen Netzwerk vornimmt, auch Auswirkungen auf die analoge Welt haben, sollte ihnen allerdings dennoch Platz in der Handlung eingeräumt werden, um die Authentizität der Sitcom zu wahren.

Die Netzwerke, allen voran Facebook, das meistgenutzte soziale Netzwerk auf der Welt, werden auf verschiedene Art in den Plot integriert. In S05F01 fragt Penny beispielsweise woher Raj wüsste, dass sie bei Amy anzutreffen ist – dieser antwortet darauf: „Es steht auf ihrer Facebookseite“. Eine weitere Erklärung ist nicht nötig, da das

Markieren oder Erwähnen von Personen im Facebookstatus eine übliche Verhaltensweise von Facebooknutzern ist. Die Selbstverständlichkeit von Amy, diese Angabe für einen bestimmten Personenkreis zugänglich zu machen sorgt im Gegenzug zu Überraschung seitens Penny. Diese nutzt den Dienst offensichtlich nicht und falls doch, nicht im selben Maße wie Amy.

In S5F9 dreht sich eine ganze Konversation um das Thema Facebook. Die 4 Wissenschaftler sitzen in der Kantine, Sheldon hat einen Laptop vor sich aufgebaut, und Leonard bemerkt sein Handeln:

Leonard: „Das ist ja nicht zu glauben, du hast Stuart als Freund auf Facebook geadded?“

Howard: „Ich dachte, du kannst Facebook nicht mehr ausstehen“

Sheldon: „Aber nicht doch, ich bin ein Fan von allem, was den unmittelbaren menschlichen Kontakt ersetzt.“

Raj: „Ach bitte, du siehst dir Facebook an, um zu wissen wie ihr Date war!“

Sheldon: „Ach ja!? Denkst du es ist interessant für mich, ob er sich einen ‚Kürbislatte mit einer interessanten Lady geteilt hat‘?“

Raj: „Du redest echt nur Scheiß.“

Sheldon: „Und dir steht es frei zu glauben was immer du möchtest. Und gelöscht ist der Freund Rajesh Koothrappali!“ *Drückt eine Taste*

Raj: „Du hast mich als Freund tatsächlich gelöscht?“

Howard: „Oh ja, dann entgehen dir doch seine aufregenden Updates: ‚wie habe ich nur so lange warten können mein eigenes Duftpotpourri selber zu machen‘“.

Leonard: „Sheldon, gib doch einfach zu, dass du etwas für Amy empfindest, und nicht möchtest dass sie sich mit anderen Männern trifft.“

Sheldon: „Und gelöscht ist der Freund Hofstadter!“ *Nach einem frechen Kommentar von Howard löscht Sheldon auch diesen.*

Leonard: „Das waren dann wir alle...“

Das Löschen aus der Freundesliste ist aus der Sicht des von sich selbst überzeugten Sheldon eine Strafe für seine Freunde, da sie mit seinen Ansichten nicht konform gehen. Diese nehmen die Reaktion allerdings nicht so ernst. Überhaupt lässt sich der Dialog nur verstehen, wenn man ein gewisses Grundwissen über die Beschaffenheit

des sozialen Netzwerks und die Bedeutung von „Freundschaften“ in diesen mit sich bringt, was bei der jungen Zielgruppe allerdings gegeben ist.⁸⁴

Der Dialog zeigt verschiedene Verhaltensweisen, die einem Facebooknutzer bekannt sein dürften. So „stalkt“ Sheldon seinen Konkurrenten, und findet tatsächlich Hinweise auf dessen Date mit Amy. Howard macht sich über Rajs Statusupdates lustig und bezeichnet diese als langweilig.

Die ausführliche Beschäftigung mit einem Phänomen des Web 2.0 ist in dieser Form in „The Big Bang Theory“ selten. Allerdings veranschaulicht dieses Beispiel, wie die Story unterhaltsam weitergesponnen werden kann, ohne direkten Einblick auf den Bildschirm geben zu müssen. Zwar blickt man Sheldon per Over-Shoulder-Bildeinstellung ab und an auf den Monitor, die Details seiner Handlung müssen allerdings erwähnt werden, da der Zuschauer diesen sonst nicht folgen könnte.

Facebook wird auch an anderen Stellen in der Serie erwähnt, nimmt aber selten viel Raum ein. Es wird in diesen Fällen meist nur kurz darauf hingewiesen, dass eine Information, die zur jeweiligen Unterhaltung oder Situation beiträgt, aus dem Netzwerk stammt oder eine Kontaktaufnahme über dieses erfolgte.

Des Weiteren können Nebenrollen leicht eingeführt werden, so bekommt Leonard beispielsweise eine Nachricht von einem alten Klassenkameraden. Diese einfache Form der Kontaktaufnahme zu Menschen aus der Vergangenheit wird durch soziale Netzwerke erst möglich. Früher hätte sich diese schwieriger gestaltet, entweder hätte man die Telefonnummer oder Adresse des Gesuchten herausfinden, oder andere Recherchen anstellen müssen.

Soziale Netzwerke wie tumblr⁸⁵, aber allen voran Facebook, werden häufig erwähnt. Oft bilden sie die Grundlage für einen Gag und treiben die Handlung voran. Sie werden genutzt, um Informationen einfließen zu lassen. In vielen Fällen machen die Handlung oder eine kurze Erklärung des Protagonisten deutlich, woher die Information stammt. Diese Darstellung des Verhaltens der Protagonisten orientiert sich am realen Leben von internetaffinen und Smartphone-Nutzern, welche Informationen die sie unterwegs benötigen immer häufiger über das Smartphone beziehen.

⁸⁴ Laut einer Studie der Bitkom nutzen allein in Deutschland 74% der Jugendlichen Soziale Netzwerke http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Studie_Jugend_2.0.pdf 06.06.2012

⁸⁵ Tumblr ist ein Dienst, bei welchem die Nutzer einen eigenen Blog für Fotos, Zitate, Videos oder andere Inhalte unterhalten können. <https://www.tumblr.com/> 06.06.2012

5.5 Twitter

Twitter ist ein Microblogging Dienst, also eine Anwendung in der die Nutzer der Öffentlichkeit Mitteilungen und Nachrichten zukommen lassen können und wurde in Kapitel 1.3.5. genauer beschrieben. Der Dienst wird ähnlich in die Story integriert wie die sozialen Netzwerke. Beispielhaft fungiert hier S4F8. Nach dem der Erzfeind von Sheldon, Will Wheaton, einen Platz in einer Kinovorstellung ergattert hat, in welche die vier nicht hineingelangen, twittert Will eine Nachricht, welche Sheldon per Handy abrufen und noch wütender macht.

In der Folge S4F14 hält Sheldon einen Gastvortrag. Die Doktoranden twittern im Nachhinein, wie schlecht sie diesen fanden. Das nimmt Sheldon zum Anlass, sich in zwischenmenschlicher Interaktion zu üben und nimmt bei Penny Schauspielunterricht. Auf die Tweets stoßen seine Freunde, während sie auf ihre Smartphones schauen und diese sich gegenseitig vorlesen. Auch hier muss der digitale Vorgang per direkter zwischenmenschlicher Kommunikation abgebildet werden. Diese Verhaltensweise wird glaubhaft dargestellt. Das Vorlesen eines Tweets, auf welchen man in einem Gespräch mit anwesenden Personen Bezug nehmen möchte, ist eine nachvollziehbare Verhaltensweise. Raj wirft ein, dass jemand ein Foto des Hörsaals bei Flickr hochgeladen hat, eine Plattform, auf der man Fotos präsentieren und teilen kann. Im weiteren Verlauf der Folge erwähnt Sheldon erneut „Tweets und Blogs“ in denen sein Lehrstil kritisiert wird. Auffallend ist, dass sämtliche Kritik Sheldon nur über Kanäle des Web 2.0 erreicht.

Dieser Umstand entspricht der tatsächlichen Realität sozialer Medien und aus diesem Zusammenhang entstand der Begriff „Mitmachweb“. Wieder dient die Integration sozialer Medien und Kommunikationskanäle dazu, die Konversation anzureichern, beziehungsweise eine Grundlage für eine zu bilden. Sie ersetzen allerdings nicht die direkte Kommunikation der Protagonisten.

In S4F17 nimmt Sheldon Kontakt zum ehemaligen Star Trek Star LeVar Burton via Twitter auf und lädt ihn zu einem gemeinsamen Spieleabend ein. Keiner glaubt an dessen Bereitschaft daran teilzunehmen, bis er schließlich doch zu der Wohnung kommt, dort aber Bekannte von Sheldon beim Karaoke singen vorfindet und beschließt, wieder zu gehen. Die Kontaktaufnahme zu dem Star findet wieder allein online statt. In einer älteren Produktion würde an diese Stelle ein Telefonat, ein Brief oder etwas Vergleichbares treten. In diesem Falle ist die Art der Kontaktaufnahme nur insofern relevant, als dass sie Sheldons Charakterisierung entspricht und für den letzten Gag sorgt, als LeVar beim Gehen sagt: „Oh nein ohne mich! Das wars jetzt mit Twitter!“ Hier wird nach Meinung des Autors die Skepsis und Kritik vieler an neuen Kommunikationsformen deutlich gemacht. Twitter dient in diesem Fall lediglich zur Ein-

ladung von LeVar, diese hätte aber auch über ein anderes Kommunikationsmittel stattfinden können.

In S5F9 sind Penny und Leonard in einer Bar und Penny spricht einen ihr Unbekannten an. Er schreibt an einem Drehbuch. Sie verwickelt ihn in ein Gespräch und fragt „habe ich schon einmal etwas von dir gelesen?“ Woraufhin er antwortet: „Kommt drauf an, wie viel Zeit verbringst du auf Twitter?“ Danach wird umgeschnitten. Der Vergleich von Twitter und der Art von Publizistik, auf die Penny anspielt, sorgt für den Gag. 140 Zeichen lange Kurznachrichten sind nicht die Art von Veröffentlichungen die Penny von einem Drehbuchautoren erwartet hätte.

In S4F20 unterhält sich Sheldon mit Amy über den Klatsch in der Gruppe. Dabei bemerkt er verständnislos: „Alle waren über die Nachricht in heller Aufregung – aber keiner hat es getwittert...“⁸⁶ An diesem Beispiel erkennt man erneut die Bedeutung den Sheldon der Onlinekommunikation beimisst. Diese Wertschätzung wird allerdings von seiner Umwelt nur bedingt geteilt. Diese Diskrepanz und Sheldons Unvermögen, sich eine andere Art des Ausdrucks der Überraschung vorzustellen, sorgt in diesem Fall für den Witz.

5.6 Mobile Endgeräte und Dienste

Mobile Geräte und Dienste sind ein etablierter Bestandteil der modernen Kommunikationskultur. Es liegt daher nahe, auch diese Erscheinungen in der Sitcom aufzugreifen und in das Handeln der technisch versierten Wissenschaftler einzubinden. Das geschieht in unterschiedlicher Form.

In der S05F01 besprechen die vier Freunde ihre Taktik um Paintball zu spielen, Sheldon zeigt ihnen mit Hilfe von „Googlemaps“⁸⁷, wie sie vorgehen wollen. Dazu hält er einen Tablet-PC in der Hand. Die Situation dient als Vorlage für einen Gag, bei welchem Sheldon AT&T, die amerikanische Telefongesellschaft, für die langen Lade- und Wartezeiten verflucht, ein Problem welches viele, im Falle von AT&T amerikanische, Nutzer mobiler Medien kennen. Im weiteren Gesprächsverlauf bezieht sich Sheldon auf einen Tweet, also eine kurze Twitternachricht, der gegnerischen Mannschaft, sie habe

⁸⁶ Siehe 5.5 „Twitter“

⁸⁷ Googlemaps ist ein Dienst der Firma Google, bei welchem das Unternehmen ausführliches Kartenmaterial zur Verfügung stellt

keine Sonnencreme mehr, woraus Sheldon schlussfolgert, dass sie sich im Schatten bewegen muss.

Ein anderes Beispiel für eine alltäglichere Nutzung findet sich in S04F08. Die 3 Frauen Amy, Bernadette und Penny veranstalten eine Pyjamaparty. Dazu liest sich Amy auf ihrem Handy den betreffenden Wikipedia-Artikel⁸⁸ durch und sagt den anderen beiden was man noch auf Pyjamapartys machen kann. Nachdem sie einen Scherzanruf bei Sheldon gemacht haben, entschließt sich Amy, die Regeln von „Wahrheit oder Pflicht“ nachzuschlagen. Dieses Verhalten, das Nachschlagen von Informationen zu jedem Zeitpunkt, ist ein Vorgang der durch die Nutzung von mobilem Internet möglich wird. In diesem Fall hätte die Situation auch ohne das Einbeziehen von Onlinemedien funktioniert und glaubhaft dargestellt werden können. So hätten die Protagonisten sich schlicht an das Spiel erinnert, in einer Spielanleitung nachgeschlagen, oder vergleichbares Verhalten an den Tag gelegt. Diese Variante ist schlicht moderner und der Alltagsrealität angepasst. Dadurch, dass sehr viele Informationen online bezogen werden können, kann der Plot, wie bereits erwähnt, durch diese bereichert werden. Die mobile Nutzung von Onlinediensten und anderen Funktionen werden latent im Rest der Serie eingebracht.

5.7 Online Shopping

Online Shopping ist eine weit verbreitete Verhaltensweise, ca. 38 Millionen Deutsche kauften 2010 im Internet ein⁸⁹. Auch in diesem Fall kann diese die Interaktion und den Plot der Sitcom bereichern, beziehungsweise das Budget kleiner halten, da nicht dargestellt werden muss, wie eine Figur ein Geschäft betritt. Zudem entfallen der neue Szenenaufbau und das Darstellen einer neuen Örtlichkeit.

Dennoch kann der Akt des Kaufens durch Dialoge transportiert werden und so den Plot bereichern. Es ist möglich, jeden Aspekt, der der Charakterisierung von Figuren zuträglich ist oder den Roten Faden einer Geschichte bildet, darzustellen. Die Möglichkeiten unterscheiden sich hierbei nicht von einem regulären Kauf: Jeder Zeitpunkt der Kaufhandlung, also vom unüberlegten Impulsivkauf, bis hin zur Interaktion mit dem Gekauf-

⁸⁸ Wikipedia ist eine Online-Enzyklopädie, bei welcher sich jeder beteiligen kann. Dadurch und durch die strenge Kontrolle der Moderatoren, erreicht sie eine erstaunliche Stichwortvielfalt und Qualität

⁸⁹ Socialmedia-blog.de <http://www.socialmedia-blog.de/category/themen/nutzerzahlen-statistik-fakten/>
04.06.2012

ten kann dargestellt werden. Der einzige Unterschied ist, dass die Handlung durch einen Protagonisten beschrieben werden muss. In Fall von S5F9 ermöglicht die Integration eines Onlineversandhauses erst einen runden Gag. Sheldon hat sich an einen Vogel gewöhnt, der lange Zeit vor seinem Fenster saß ihm nun zugeflogen ist und möchte diesen schließlich behalten. Plötzlich fliegt der Vogel durch das geöffnete Fenster wieder in die Freiheit und Sheldon ruft ihm hinterher: „Ich habe schon 20 Kg Vogelfutter bei Amazon⁹⁰ geordert!“ Dieser Witz hätte auf herkömmlichem Wege nur funktioniert, wenn Sheldon in der Zwischenzeit die Wohnung verlassen hätte um Futter zu kaufen. So kann der Witz (Sheldon hat umsonst Unmengen an Futter gekauft) schnell und unkompliziert verwendet werden, da den meisten Zuschauern der Vorgang des Online-Shopping geläufig ist, und nicht weiter dargestellt werden muss. In diesem Fall kann die Pointe wirken, ohne das sie auserzählt werden muss. Die Erwähnung der Handlung reicht aus, um sie glaubhaft darzustellen.

Online Shopping erfolgt allerdings nicht nur einseitig, ein Online-Shop kann auch von einem versierten User ohne großen Aufwand selbst realisiert und betrieben werden. In S02F18 eröffnet Leonard einen Webshop um „Penny's Blütentraum“ zu verkaufen. Penny bastelt kleine Ansteckblumen für das Haar und möchte daraus ein funktionierendes Geschäft entwickeln. Die vier Wissenschaftler beschließen, sie dabei zu unterstützen. Leonard kümmert sich um das Webdesign, welches bei den anderen nicht auf Gegenliebe stößt, aber dennoch Kunden anlockt. Dabei richtet er die Option der Expresslieferung ein, so dass den fünf Freunden eine arbeitsreiche Nacht bevorsteht. Hier wird der klassische Plot „Geschäftseröffnung“ umgesetzt, allerdings finden Vertrieb und Produktion im heimischen Wohnzimmer statt. Zeitgleich wird die Möglichkeit der eigenen Onlineshoperöffnung und ihre Gefahren humoristisch thematisiert.

In S1F8 dreht sich der Eröffnungsgag um eine Briefftasche, welche sich Sheldon online bestellt hat. Er ärgert sich über die ungenaue Produktbeschreibung und ist der Meinung ein Kartenfach zu wenig zu haben. Hier werden die Tücken des Online-Shoppings, nicht das gewünschte Produkt zu erhalten, mit Sheldons pedantischer Art kombiniert um den Witz zu kreieren.

⁹⁰ Amazon ist ein großes Online-Kaufhaus welches keine genauen Angaben über sein Sortiment macht. Das Unternehmen spricht von „Millionen von neuen und gebrauchten Artikeln“
<http://www.bild.de/digital/technikwelt/amazon/ein-vergleich-der-groessten-online-shops-im-netz-8124774.bild.html> 07.06.2012

5.8 Blogs

Auch Blogs finden ihre Erwähnung und Integration in die Sitcom. Es entspricht den Persönlichkeitsmerkmalen der Hauptprotagonisten selbst ein solches Medium zu betreiben. Blogs werden auch anderweitig, als externe Informationsquelle genutzt. So stürmt Penny in S04F01 in die Wohnung der Wissenschaftler und wirft einen Ipod aus dem Fenster. Der Anlass für ihren Wutausbruch ist, wie sich herausstellt, ihr Ex-Freund, welcher in seinem Blog über das Sexleben der beiden berichtete. Howard macht sich sofort auf die Suche nach der Website, während Leonard versucht Penny zu beruhigen. Ihr geht es in erster Linie um den Vertrauensbruch, den ihr Exfreund begangen hat, als er Details über ihr Privatleben der Weltöffentlichkeit zugänglich gemacht hat. Hier dient das Thema „Blog“ sowohl als Aufhänger der Story, als auch als Gesprächsgrundlage über Beziehungen und als Gag-Lieferant (Howard, der seine Neugier unverholen zur Schau stellt). Raj findet den kaputten iPod, der irreparabel beschädigt ist. Auf die Frage was er damit will, meint er wie selbstverständlich: „Was schon, als ‚kaum benutzbar‘ Ebay verkaufen!“ Hier wird auf das große Online-Auktionenhaus angespielt. Rajs Versuch, aus etwas wertlosem noch Profit zu schlagen und die damit verbundene Dreistigkeit sorgen in diesem Falle für den Gag.

Auch die selbst erstellten Blogs der Protagonisten finden ab und an Erwähnung. In der S4F13 lädt Amy Penny zu einer Veranstaltung ein und erklärt ihr, dass sie Penny als ihre beste Freundin betrachtet. Penny reagiert überrascht, woraufhin Amy sie fragt „Liest du nicht meinen Blog?“ Penny erwidert daraufhin, dass sie Leonards Blog auch nicht lese, obwohl sie mit ihm geschlafen hat. Hier wirkt die Diskrepanz von analoger und digitaler Welt als Witz. Penny ist wie an diesem und dem vorherigen Beispiel zu sehen, wie die Mehrheit der Bevölkerung nicht mit der Blogosphäre⁹¹ vertraut, ihre Freunde hingegen schon. Hier gelingt es den Autoren, die Mehrheit der Bevölkerung, repräsentiert von Penny, im Vergleich zu der Mehrheit ihrer Freunde, welche für eine Minderheit stehen, als Außenseiter darzustellen, was für beide Gruppen als Gag funktioniert. Zudem werden die modernen Charaktere der Wissenschaftler, in diesem Zusammenhang auch Amy, weiter definiert.

⁹¹ Blogosphäre beschreibt die Gesamtheit aller Blogs und deren Verknüpfungen untereinander
<http://de.wikipedia.org/wiki/Blogosph%C3%A4re> 02.06.2012

5.9 YouTube

Die Videoplattform YouTube ist aus dem heutigen digitalen Zeitalter nicht mehr wegzudenken. Ihre Integration in die Serie ist daher sinnvoll und sorgt für Authentizität. Auf YouTube kann der kostenlos angemeldete Nutzer Videos hochladen. So findet sich eine riesige Vielfalt an Bewegtbildmaterial, wobei die Qualität vom „wackeligen Handy-video“ bis hin zur professionellen Produktion reicht. Es werden laut einer Infografik von bitrebels.com pro Minute 24 Stunden Videomaterial hochgeladen.⁹² YouTube verzeichnete in Deutschland 20,6 Millionen Besucher im Zeitraum Januar bis März 2011 und ist damit die zweitmeistbesuchte Website nach Facebook.⁹³

Der Dienst wird vor allem in Gesprächen erwähnt, und dient, ähnlich wie soziale Netzwerke, in der Sitcom als Grundlage für Gespräche. Eine etwas größere Rolle spielt die Plattform in S01F09. Dort geraten Leonard und Sheldon, als sie einen Vortrag vor einem Publikum halten, in einen handgreiflichen Streit. Howard, welcher im Auditorium sitzt, zeichnet das Ganze mit seinem Handy auf. Am Ende der Folge teilen Raj und Howard den beiden Streithähnen mit, dass sie bereits unter den angesagten Videos⁹⁴ bei YouTube zu sehen sind, nachdem Howard seinen Mitschnitt auf die Plattform geladen hat. Als sie sich selbst bei ihrem unangemessenen Verhalten betrachten, besinnen sich Leonard und Sheldon und der Streit wird beigelegt. Unkomplizierter und gegebenenfalls realistischer wäre es, würde Howard den beiden eine Verlinkung zu dem Video zukommen lassen. In diesem Fall besuchen Raj und Howard die beiden – im Kontext von den anderen Folgen erscheint dieses Verhalten allerdings nicht als ungewöhnlich, da es für die vier üblich ist, soviel Zeit in der Wohnung von Sheldon und Leonard zu verbringen. Außerdem können sie so an der Reaktion der beiden Opfer teilhaben, wenn diese die peinliche Aufnahme ihres merkwürdigen Verhaltens sehen. Der „Mitmachcharakter“ des Portals wird in dieser Szene in den Plot einbezogen.

⁹² bitrebels.com <http://twittersmash.com/wp-content/uploads/2011/05/20-Facts-About-YouTube-Service-1.jpg> 04.06.2012

⁹³ Socialmedia-blog.de <http://www.socialmedia-blog.de/category/themen/nutzerzahlen-statistik-fakten/> 04.06.2012

⁹⁴ „Angesagte Videos“ sind Produktionen die aufgrund ihrer Qualität oder Besonderheit und Klickzahlen prominent auf der Startseite des Video-Portals platziert werden

5.10 Apps

Die Verbreitung von Apps hat mit der Etablierung von Smartphones stark zugenommen. Die kleinen Programme sind je nach Funktionsumfang relativ leicht zu programmieren. Die Entwicklung einer solchen Anwendung bildet den roten Faden für die ganze Folge S04F12.

Leonard hat die Idee, eine App zu entwickeln, die eine bestimmte Form von mathematischen Gleichungen erkennt, und diese bei gegebenen Parametern berechnen kann. Die vier Freunde beginnen also sich zusammenzusetzen, wobei es aufgrund von Sheldons rechthaberischen und herablassenden Charakterzügen natürlich recht schwierig ist, das Projekt zu realisieren.

Sheldon fliegt schließlich aus dem Team. Penny überredet ihn sich zu entschuldigen. Als Raj, Howard und Leonard ihm ihre Arbeitsergebnisse vorstellen, welche diverse Social-Media-Funktionen der App beinhalten, wie das Teilen der Gleichungen auf Facebook, und Sheldon von vorn beginnen möchte, landet er wieder bei Penny und hilft ihr eine Schuh-Erkennungs-App zu entwickeln.

Das Thema App dient hier also tatsächlich für die ganze Folge als Grundlage der Handlung. Die Gags kommen durch das Verhalten der Protagonisten bei der Zusammenarbeit zustande, das Thema „App“ dient hier also lediglich als Basis.

5.11 Online-Gaming: World Of Warcraft

World of Warcraft (kurz WOW) ist ein bekanntes Online Multiplayer Spiel (MMORPG⁹⁵), welches die Nerds aktiv spielen. Vor allem Sheldon und Howard zeichnen sich durch ihre Affinität zu dem Spiel aus. Oft spricht Sheldon von sich in diesem Zusammenhang von „Sheldor dem Eroberer“. Witze in Bezug auf das Spiel können auch von Außenstehenden verstanden werden, welche wissen, wie ein derartiges Spiel ungefähr gestaltet ist. Diese Art von Online-Spielen sind ein fester Bestandteil der Jugendkultur geworden. Es verwundert also nicht, dass die Wissenschaftler auch zu ihnen einen Bezug haben.

⁹⁵ MMORPG = Massive multiplayer online role playing game, ein Spiel, in welchem tausende Spieler sich in einer Spielwelt bewegen und miteinander interagieren.

In S04F04 erzählt Howard Penny warum ihn Bernadette verlassen hat. Offensichtlich hatte sein Avatar⁹⁶ in dem MMORPG „World of Warcraft“ Sex mit einer anderen Spielfigur. Dieses Verhalten wertete Bernadette als Betrug und gab ihm den Laufpass.

Hier wird die Frage gestellt, inwieweit der Betrug, ausgeführt von zwei Avataren als ernst zu nehmen betrachtet werden soll. Des Weiteren definiert der seltsame Trennungsgrund die Charaktere von Howard und Bernadette weiter. Zudem wird die Flucht Howards in virtuelle Welten genauer beschrieben. Die groteske Situation an sich ist bereits komisch.

In S04F019 wird das Thema WOW nocheinmal verstärkt aufgegriffen. Jemand hat sich in Sheldons WOW-Account gehackt und ihm seiner Spielhabseligkeiten beraubt. Daraufhin ruft er die Polizei die leider nichts für ihn tun kann. Hier verdeutlicht sich wieder die Diskrepanz von analoger und digitaler Welt. Für einen Außenstehenden ist Sheldons Unglück eine Lapalie, für ihn ist es ein Verbrechen unter dem er sehr zu leiden hat. Es geht so weit, das die vier Freunde versuchen seine Sachen von dem Dieb zurückzufordern. Sie machen in über das Internet ausfindig und Orten ihn über Google Maps, um zu ihm zu fahren. Dieser zeigt sich aufgrund seiner körperlichen Überlegenheit allerdings unkooperativ und nimmt Sheldon zu allem Überfluss auch noch ein Sammlerschwert ab. Penny löst die Situation für die Nerds indem sie sich den Online-rowdy zur Brust nimmt. Hier dient der Verlust von Sheldons Onlinebesitz und dessen Reaktion darauf als Roter Faden der ganzen Folge.

In S02F03 wird Penny aufgrund beruflicher Perspektivlosigkeit und sexueller Frustration von dem Spiel „Age of Conan“ süchtig. Auch in dieser Folge zieht sich das Thema MMORPG als roter Faden durch die Handlung. Penny fängt nach anfänglicher Skepsis begeistert an das Spiel zu spielen und gleitet in eine Spielsucht. So gelingt es den Drehbuchautoren auch kritische Themen, wie in diesem Falle die Spielsucht vieler⁹⁷, anzusprechen, ohne den humoristischen Grundton der Serie zu verlieren. Der Hauptkonflikt der Folge, die Diskrepanz Penny - MMORPG, entwickelt ihre Figur dahingehend, dass sie sich langsam aber stetig in die Welt der Wissenschaftler hineinfindet.

⁹⁶ Ein Avatar ist in diesem Falle die Spielfigur, welche durch das Spiel gesteuert wird. Generell ist ein Avatar die Entsprechung des Nutzers im Internet, bzw. die Persönlichkeit mit welcher er sich darstellt.

⁹⁷ Kerstin Jüngling spricht bereits 2007 von einem steigenden Prozentsatz (10%) von internetsüchtigen Jugendlichen in Deutschland

http://www.berlin-suchtpraevention.de/upload/studien/doku_fachtagung_internetsucht.pdf 05.06.2012

5.12 E-Mails

Auf die weit verbreitete Kommunikationsform des E-Mailens wird im Laufe der Serie mehrmals Bezug genommen. Meist wird eine Erwähnung in das Gespräch eingeflochten, um auszudrücken, dass jemand kontaktiert wurde. Dabei wird diese Form allerdings weniger häufig erwähnt als andere, was zum Teil daran liegt, dass andere Kommunikationsformen schneller oder persönlicher sind oder besser zum Thema passen. Ausnahme bildet hier wieder Sheldon der seine Mitmenschen per E-Mail über Umstände und Entscheidungen informiert, anstatt diese in einem persönlichen Gespräch zu besprechen. Diese Verhaltensweise wird allerdings mittels Dialogen transportiert, in welchen Sheldon darauf hinweist, dass er per E-Mail zu informieren sei, oder im Gegenzug dazu seine Freunde und Kollegen per E-Mail informiert hätte. In S4F15 hat Sheldon beispielsweise dem Universitätspräsidenten 1300 Mails bezüglich seines Themas zur Amtsantrittsrede geschrieben.

5.13 Emoticons

Emoticons spielen bei Face-to-Face-Konversationen keine eine Rolle, da sie durch das Vorhandensein normaler Mimik und Gestik redundant sind. Allerdings wird hier auf sie Bezug genommen: In S03F01 werden sie thematisiert, als die vier von einer Nordpolmission zurückkehren. Howard und Raj gestehen Sheldon ihn bei Messergebnissen betrogen zu haben um die Mission schneller zu beenden. Als sie das Gespräch einleiten, kommen sie auf seine gute Laune zu sprechen, die er hatte, nachdem sie vermeintlich erfolgreiche Messergebnisse ermittelt hatten. Sheldon sinniert und sagt: „in der Welt der Emoticons war ich Doppelpunkt groß ‚D‘“ *[;D eine Entsprechung für ein lachendes Gesicht]*. Nachdem sie Sheldon ihren Betrug gebeitet haben, schaut dieser schockiert und Raj bemerkt: „Jetzt ist der Doppelpunkt groß ‚O‘“ *[;O eine Entsprechung für ein überraschtes, schockiertes Gesicht]*.

5.14 Kombinierte Neue Medien

Neue Medien werden in den seltensten Fällen einzeln genutzt. Das am meisten verbreitete Nutzungsverhalten ist eine Kombination aus verschiedenen Diensten. Auch in „The Big Bang Theory“ werden die Neuen Medien in Kombination genutzt. Ein gutes Beispiel für diesen Umstand findet sich in S4F17. Sheldon beschließt, nicht länger an einem Abendessen bei Raj teilzunehmen und geht lieber in die Cheesecake Factory,

wo Penny an der Bar Getränke ausgibt. Dort erhält er einen Videoanruf von Amy auf sein Handy. Sie fragt ihn warum er auf Facebook angegeben hat, in der Cheesecake Factory zu sein, anstatt auf dem Heimweg. Diese Frage bietet die Vorlage für einen Gag, da Sheldon erklären kann warum er das Taxi, welches ihn heimfahren sollte, verlassen hat. Im Verlauf des Gesprächs kommt Penny hinzu und Sheldon dreht sein Handy immer zu Amys jeweiligem Gesprächspartner. Durch die Integration des Geräts in die Handlung kann sich so ein Dialog entwickeln, der der Charakterisierung der Protagonisten entspricht. Es wäre unüblich, Amy von vornherein an der Bar anzutreffen. So kann sie dennoch aktiv in das Gespräch integriert werden. Das Telefonat mit dem Hinweis auf die Ortsangabe in Facebook, die Amy zum Anlass nimmt Sheldon zu kontaktieren entsprechen dem Wesen der Figuren. Zeitgleich wird der onlineaffine Zuschauer sich und andere wieder erkennen, denn Sheldons Verhalten doch nicht nach Hause zu gehen, gibt Anlass zur Verwunderung.

5.15 Auswertung – Zusammenfassung der Integration

Die Neuen Medien werden in der Serie oft thematisiert. Entweder sind sie der direkte Gegenstand des Gespräches oder sie werden beiläufig erwähnt. Im zweiten Falle dienen sie meist als Träger von Informationen.

In beiden Fällen können sie dazu genutzt werden, den Charakter eines Protagonisten weiter zu definieren. Oft fungieren sie in dieser Funktion als Grundlage für einen Witz, der auf einer Überzeichnung beruht, da die Lebensrealität der fortschrittlichen Wissenschaftler in vielen Fällen von der der breiten Bevölkerung abweicht.

Der Großteil der Handlung wird - wie in jeder Sitcom - trotzdem über Face-to-Face-Kommunikation der Figuren transportiert und erzählt. Die Neuen Medien haben in der Regel eine ergänzende Funktion. Aus diesem Umstand ergibt sich auch die Wohnsituation der Protagonisten, also die Wohngemeinschaft von Leonard und Sheldon als Ausgangspunkt der meisten Geschichten, mit der direkten Nachbarschaft zu Penny. Dadurch ist es möglich, die handelnden Personen oft zueinander zu führen. Zudem kann die Handlung auf das Wesentliche komprimiert und beschleunigt werden. Jede Wendung oder jeder Aufhänger kann spontan in das Geschehen integriert werden.

Die Integration der Neuen Medien bietet nicht grundsätzlich Vorteile für das Storytelling beziehungsweise revolutioniert sie es nicht. Um sie einzubinden, muss in der Regel ein Gespräch zwischen zwei Protagonisten stattfinden, in welchem auf eine Information Bezug genommen wird. Über welchen Kanal diese transportiert wurde, wird erwähnt. Je nach Intention des Autors der Szene ist die Art und Weise der Kommunikationsform

entscheidend für den Witz oder sie tritt in den Hintergrund und die Information ist das relevante Element und der Kanal nebensächlich. In diesem letzten Fall hätte die Information auch aus einer anderen Quelle stammen können. Es hätte nicht zwangsläufig ein Bezug zur medialen Gegenwart hergestellt werden müssen, um den roten Faden oder den weiteren Verlauf der Handlung zu spinnen oder einen komischen Moment zu erzeugen. Durch das regelmäßige Einflechten und die Bezugnahme auf die Neuen Medien ergibt sich allerdings ein Gesamtbild, welches die Protagonisten charakterisiert. Aufgrund der Ausrichtung der Serie ergibt sich so ein stimmiges Gesamtbild, in welchem andere Kommunikationsformen unglaublich erscheinen würden. Beide Aspekte stehen in einer Wechselwirkung. Auf der einen Seite betont und definiert die starke und latente Einflechtung moderner Kommunikations-Phänomene die Charaktere, deren Lebensumfeld und Handlungsweisen, auf der anderen Seite würde ein Mangel an diesen die Aktualität und die Protagonisten unglaublich erscheinen lassen. Dieses Spannungsfeld wird von den Autoren geschickt genutzt um reale, alltägliche oder bewusst überzeichnete Situationen zu kreieren. Aus den letztgenannten ergibt sich das größte Potential für Gags und Witze aller Art.

Ein weiterer Aspekt sind die direkten Vorteile bei der Produktion und dem Storytelling. Gerade durch das regelmäßige Integrieren von Videotelefonie kann jede Nebenrolle schnell und unkompliziert in die Handlung integriert werden. Durch die Einbindung von Smartphones und deren Videotelefonie-Funktion kann so, ohne erzählerischen Aufwand, jederzeit jeder Charakter anwesend sein. Das ersetzt zwar nicht die direkte Interaktion, bei der alle Protagonisten körperlich anwesend sind, ermöglicht aber eine große Vielfalt an potentiell darstellbaren Situationen.

Dasselbe gilt in geringerem Maße für Informationen und Nachrichten, welche die Figuren erhalten können. Diese werden dann in einer direkten Konversation besprochen und ausgewertet, erreichen die Protagonisten aber über Neue Medien. In diesem Fall dient der Einsatz dieser, wie bereits erwähnt, vor allem dem Gesamtbild.

Wenn neue Medien selbst der Hauptbestandteil der Konversation sind, dienen sie nicht als Mittel zum Zweck, sondern lassen den Zuschauer mehr über die Gedankenwelt und Eigenschaften der Protagonisten erfahren.

Ein weiterer Vorteil der Integration neuer Medien in das Storytelling ist, dass sich ein junges Publikum mit den Charakteren und Lebensumständen identifizieren kann, da es seine tatsächlichen Lebensumstände abbildet. Daher gelingt die Identifizierung des Publikums mit der Serie, und das Erschließen einer Stammzuschauerschaft wird vereinfacht. Im Umkehrschluss bedeutet das, dass die Glaubhaftigkeit einer aktuellen Sitcom darunter leiden würde, wenn Neue Medien überhaupt nicht eingebunden werden würden. Zwar muss eine Integration nicht so intensiv und zahlreich wie in der vorlie-

genden Serie stattfinden, allerdings ist eine minimale Einbindung beziehungsweise Erwähnung zwingend notwendig.

„Die Neuen Medien lassen sich, wenn sie glaubhaft dargestellt werden sollen, nur zu-lasten der direkten Interaktion der Protagonisten in eine Sitcom einbinden.“

Damit wird die in 3.3 aufgestellte These 1 widerlegt. Die Einbindung der Neuen Medien ergänzt die direkte Interaktion beziehungsweise wird durch diese erst möglich gemacht. Sie ist eng mit ihr verknüpft, kann sie aber nicht ersetzen. Zudem kann sie dazu dienen, Figuren zu charakterisieren.

„Wenn die Neuen Medien in eine Sitcom integriert werden, können sie den Plot bereichern und deren Anwendung lebensecht dargestellt werden.“

These 2 wird bestätigt. Durch das Integrieren der Neuen Medien kann die Aktualität der Sitcom glaubhaft dargestellt werden. Eine Integration ist, wie am Beispiel von TBBT gezeigt, problemlos möglich und stellt teilweise sogar eine Bereicherung dar.

6 Fazit

Die fortschreitende Etablierung der Neuen Medien im Alltag immer größerer Bevölkerungsteile ist eine unumkehrbare Entwicklung. Dem Serienautor einer aktuellen Sitcom sollte daher daran gelegen sein, diese in den Plot zu etablieren, um die Lebensrealität seiner Zuschauer abzubilden und seine Produktion zeitgemäß zu gestalten.

Dass dies möglich ist und sogar die Story bereichern kann, wurde hinreichend am Beispiel der Sitcom „The Big Bang Theorie“ nachgewiesen. Die Integration der Neuen Medien stellt selten einen Nachteil, oft aber einen Vorteil für die Produktion und das Storytelling der Serie dar. Zudem erhöht sie die Möglichkeit, dass sich eine junge, medienaffine Zielgruppe mit Protagonisten der Serie beziehungsweise dem generellen Setting identifizieren kann. Die Art des Umgangs mit technischen Neuerungen kann Charaktere weiter definieren und schärfer zeichnen. Ist eine Figur konservativ und von Natur aus skeptisch? Oder ist sie am Puls der Zeit und immer up to date, sowie aufgeschlossen für neue Entwicklungen?

Die Neuen Medien wirken sich vor allen Dingen beschleunigend auf den Handlungsverlauf aus. Neue Begebenheiten, Personen und Informationen können schnell in die Handlung eingeflochten werden. Gravierende Unterschiede bei der Interaktion der Protagonisten lassen sich nicht erkennen. Der Hauptanteil des Plots wird immer noch durch direkte Konversation der Protagonisten transportiert. Die Neuen Medien haben in erster Linie eine ergänzende Funktion und bedienen die Handlung und Aktualität sowie Authentizität der Sitcom. Im vorliegenden Beispiel handelt die Serie in einem sehr medienaffinen Umfeld, sodass die Integration nicht nur zwingend notwendig ist, sondern auch Quelle für viele Bereicherungen des Plots und der Charakterzeichnung fungiert.

Die Neuen Medien ersetzen bisherige Erzähltechniken, mit welchen in älteren Sitcoms bestimmte Wendungen oder neue Informationen in die Handlung integriert wurden. Der Raum-Zeit-Bezug der Gesprächspartner wird durch mobile und multifunktionale Geräte gelockert. Das führt dazu, dass die Handlung sehr flexibel gestaltet werden kann. Dieser Trend wird so schnell nicht abflauen und dem Zuschauer wird im Laufe der Zeit die Integration Neuer Medien nicht mehr auffallen, sondern als selbstverständlich angenommen werden.

Literaturverzeichnis

RUSCH, Gebhard. / SCHANZE, Helmut.: Theorien der Neuen Medien, 2007

BECK, Klaus: Computervermittelte Kommunikation im Internet, 2006

SCHMITT, Matthias ; WOLFF, Jürgen: Sitcom : Ein Handbuch für Autoren. Tricks, Tips und Techniken des Comedy-Genres, 1997

WOLFF, Jürgen: Successful sitcom writing : [how to write-and-sell-scripts for TVs hot-test format] 2., rev. ed., [repr.], 1996

WOLFF, Jürgen / FERRANTE L.P.: Sitcom – Ein Handbuch für Autoren, 1997

RATZKE, Dietrich: Handbuch der Neuen Medien, Deutsche Verlagsanstalt, Stuttgart; 1982

SAVORELLI, Antonio: Beyond sitcom : new directions in American television comedy Jefferson, NC [u.a.] : McFarland & Company, Inc., Publishers; 2010

ELSTNER, Tim-Andre: Das Comedy-Format: Die Sitcom
München : GRIN Verlag GmbH; 2009

BRUNS, Karin (Hrsg.); REICHERT, Ramón [Hrsg.]: Reader neue Medien Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation Karin Bruns, Ramón Reichert (Hg.) Bielefeld, 2007

BURKART, Günther: „Das Mobiltelefon und die Veränderung der Kommunikation im sozialen Raum“ in: Ulrich Beck (Hrsg.): Soziale Welt. Zeitschrift für sozialwissenschaftliche Forschung und Praxis. 51. Jg., Heft 2. Baden Baden 2000 S. 209 – 227
URL: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/burkart_mobiltelefon/burkart_mobiltelefon.html

STORRER, Angelika: „Besonderheiten der schriftlichen Kommunikation im Internet“, 2000, erscheint in Voß, G.G.; Holly, W. Boehnke, K. (Hg.): Neue Medien im Alltag: Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes. Opladen: Leske + Budrich S. 153-177.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname